LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

microcomputer Group

L. 15.000 €7,75

Enigma AMIGA Life

120

Maggio 2001

IL RITORNO DI AMIGA

Nuova vita per AmigaOS

AmigaOS 4.0 PPC a luglio

Convergenza fra AmigaDE e AmigaOS 5.0

E intanto arrivano i primi prodotti marchiati AmigaDE



Speciale Video



Amiga Component Model
Extreme 2.0
AmiVerse
Talent Scout

Contenuti del CD

AmigaOS 3.9 Boing Bag 1
Payback, Aqua e Dynamite demo
Documenti Pios One
Le novità di Aminet
Talent Scout
Tutto il software citato nella rivista

MENSILE - ANNO XIV - MAGGIO 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione Pluricom informazione e formazione



Questo è il signor Mario, che non sa usare il computer e crede di essere ugualmente al passo con i tempi.

Per vivere e lavorare nel terzo millennio, il computer non deve avere segreti. Sembra facile come mangiare una banana, ma dopo un po' scopri che è difficile come aprire una noce di cocco. Facile solo per chi lo sa fare. Per questo, quando si sceglie una scuola, bisogna scegliere una buona scuola: la MCmicrocomputer School.
Forte dell'esperienza e del know-how acquisito in più di 20 anni di informazione nel settore dell'informatica, MCmicrocomputer School mette le proprie competenze al tuo servizio.
Vieni da noi e sarai al passo con i tempi.

I corsi della MCmicrocomputer School

● ***Corsi di base*** ***validi per la preparazione agli esami ECDL.*** Elementi di teoria e gestione documenti: Windows - Elaborazione testi: Word -Foglio Elettronico: Excel - Database: Access - Presentazioni: Power Point - Le reti informatiche: Internet -Formazione on-line per l'ECDL ● ***Grafica*** Teoria della grafica - Photoshop - Quark X-press - Illustrator - Elaboratore di immagini digitali - Amapi ● ***Multimedialità e web*** Operatore multimediale - Director - Director & Lingo - Lingo - Flash - Dreamweaver - Dreamweaver UltraDev - Fireworks - GoLive - Java - FrontPage - HTML e basi per lo sviluppo di siti WEB - WSM - Web Site Manager - Sviluppo e gestione di siti Internet - Sviluppo e gestione di siti Intranet - PHP Workshop - REBOL - Core ● ***e-commerce*** Progettazione e-commerce - Sviluppo e-commerce - Sviluppo e-business ● ***Internet nelle professioni*** Internet per gli psicologi - Internet nell'attività forense - Preparare la tesi con Internet - (Medicina, Biologia, Psicologia) - Internet nella famiglia e nella scuola: vantaggi e pericoli del mezzo ● ***Database*** File Maker

Su www.pluricom.it, troverete le schede tecniche dei corsi, le offerte del mese e tante altre informazioni



European Computer Driving License



Garanti Internazionali



Facile quello che oggi vi sembra difficile.



Pluricom INFORMAZIONE e FORMAZIONE
Pluricom S.r.l. Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma- Segreteria Corsi dal lunedì al venerdì dalle ore 10.00 alle ore 13.00
Tel.06. 43219.312 - fax 06 43219.301- e-mail: corsi@pluricom.it - www.pluricom.it

Sommario

maggio 2001 n.120

4 **Editoriale**
di Daniele Franza

6 **Posta**
a cura di Alessandro Gerelli

10 **News**
in collaborazione con Amiga Group Italia

16 **Dossier**
Amiga e Video
a cura della redazione

26 **Speciale**
Il ritorno di Amiga
a cura della redazione

AmigaDev
27 Amiga Component Model
di Alessandro Enrietti
28 AmigaC: Terza parte
di Gabriele Santilli
31 Corso su ARexx: Ottava parte
di Alfonso Ranieri

AmiVerse
35 Amiga Foundation Layer
tratto da AmigaWorld, © Amiga Inc.
40 Come installare l'SDK su Linux
tratto da AmigaWorld, © Amiga Inc.

Prove
43 Extreme 2.0
di Andrea Favini
46 Grafica su Aminet
di William Molducci

48 Boing Bag 1 per AmigaOS 3.9
di Gabriele Favrin

50 **ABC Workbench**
di Andrea Favini

52 **Internet**
di Gabriele Favrin

54 **Host Contacted**
di Maurizio Bonomi

56 **Talent Scout**
di Maurizio Bonomi

58 **Amighisti**
di Paolo Pettinato

59 **Giochi**
di Nicola Morocutti

62 **L'angolo dell'emulazione**
di Gabriele Favrin e Francesco Celli

63 **Amiga Life CD-ROM**
di Luca Danelon

65 **I rivenditori Amiga in Italia**
a cura della redazione



Il ritorno di Amiga! Il titolo di copertina dice tutto: dopo anni di attesa, Amiga sta davvero tornando. E in grande stile! AmigaONE e Amiga OS 4.0 PPC in arrivo a luglio, nuove versioni ogni sei mesi, e nel 2002, tappa finale-iniziale di questo cammino, AmigaDE, integrato in AmigaOS 5.0. Questo il ruolino di marcia intrapreso da Amiga Inc, che sveliamo nei dettagli a pagina 26.

Il dossier di questo mese riguarda un tema particolarmente caro agli utenti Amiga di vecchia data: il suo titolo è "Amiga e Video", e fa il punto della situazione nel settore che, storicamente, più è stato capace di esaltare le caratteristiche del primo vero sistema multimediale di sempre. Un dossier davvero ricco e aperto alla collaborazione di ben cinque persone, ognuna di esse esperta nel suo campo.

Tre le recensioni di questo mese: a quella di Extreme 2.0, curata da Andrea Favini, si affianca una interessante prova sui programmi di grafica presenti su Aminet effettuata da William Molducci, e un completo test dell'appena rilasciato Boing Bag 1 per AmigaOS 3.9: il primo aggiornamento ufficiale del sistema operativo di Amiga, provato per noi da Gabriele Favrin.

Editoriale

La riscossa del Classico?

Clàssico (agg. sm.): Dal latino classicus. Appartenente alla (prima) classe dei cittadini; di primo ordine, esemplare. Si dice di scrittore, di artista o di opera che, per la loro eccellenza, sono ritenuti degni di imitazione, al pari dei modelli dell'arte classica. Esemplare, tipico, caratteristico. In varie discipline si dice di scuola o teoria che costituisce il primo fondamento della disciplina stessa.

Il destino doveva riservare a Petro Tyschtschenko di veder realizzato il suo sogno proprio nello stesso giorno in cui dava l'addio ufficiale ad Amiga Inc.

Sono anni che Petro chiede, come tutti gli amighisti, il porting di AmigaOS per PowerPC. *"No"*, gli avevano sempre risposto: *"non è possibile. E in ogni caso non sarebbe conveniente"*.

Non sappiamo chi o che cosa abbia indotto Bill McEwen a ribaltare questi giudizi. Il presidente di Amiga Inc. ha avuto l'umiltà di riconoscerlo: *"L'anno scorso Petro mi disse che avremmo dovuto portare il sistema operativo classico in codice PPC. Io gli dissi che non potevamo, ma mi sbagliavo"*.

Di AmigaOS 4.0 PPC parliamo da tempo, per la precisione dal numero 107, gennaio 2000. Sapevamo da tempo che Haage & Partner era al lavoro sul porting di AmigaOS per PowerPC; lo stesso Jurgen Haage non ce ne faceva mistero, nelle occasioni in cui ci capitava di incontrarlo, alle manifestazioni Amiga in Italia, Germania e Inghilterra. Né ci faceva mistero, nei mesi più recenti, del fatto che il porting era ormai virtualmente concluso, e si attendeva solo il "via libera" da parte di Amiga Inc.

Nel frattempo, però, di AmigaOS PPC ne stava nascendo un altro: quello di Ralph Shmidth, quel MorphOS di cui già abbiamo parlato in queste pagine e che tanta soddisfazione sta dando a chi lo usa.

Amiga Inc. si è così trovata di fronte a una situazione abbastanza curiosa: non aveva intenzione di dare un futuro ad AmigaOS 3.9; eppure di potenziali AmigaOS 4.0 ne aveva a disposizione ben due. Così, quando si è trovata di fronte al ritardo dello sviluppo di AmigaDE, trovandosi così nella necessità di dover rilasciare qualcosa prima dell'uscita di quest'ultimo, deve essere stato facile accorgersi che qualcosa di pronto, e di molto appetibile per la comunità, c'era.

Sì, ma quale scegliere?

Nonostante le apparenze, pensiamo che la decisione non deve essere stata facile. MorphOS era pronto, funzionava bene, ed aveva già una schiera di utilizzatori soddisfatti. Il porting di Haage & Partner invece, sebbene per certi aspetti più in linea con i recenti aggiornamenti di AmigaOS, necessitava ancora di alcune settimane di messa a punto e probabilmente non poteva farsi vanto dell'ottimo livello prestazionale raggiunto dal suo concorrente.

Amiga Inc. ha infine scelto la strada di Haage & Parter, dando così continuità al cammino intrapreso con AmigaOS 3.5.

Una cosa almeno, tuttavia, i due sistemi avevano in comune: la capacità di girare sugli Amiga attuali, opportunamente dotati di scheda PowerPC. La considerazione può apparire banale, se non fosse che – come spieghiamo meglio nello speciale di pagina 26 – AmigaOS 4.0 girerà solo sugli AmigaOne, le nuove piattaforme hardware su cui girerà AmigaDE. E al riguardo le dichiarazioni di Amiga Inc. tutto hanno fatto per rendere le acque più torbide del lecito.

Bill McEwen ha inaugurato la sciarada delle dichiarazioni sul tema direttamente a Saint Louis: *"Non è stato possibile rendere AmigaOS 4.0 compatibile con gli Amiga PPC per problemi tecnici"*. La gente cominciava a chiedersi, smarrita, quali fossero questi insormontabili problemi tecnici, quando è arrivata, in IRC, la spiegazione del direttore tecnico di Amiga Inc, Fleecy Moss: *"AmigaOS 4.0 PPC non girerà sugli AmigaPPC perché le PowerUp sono molto costose, e inoltre le prestazioni del sistema ne abbatterebbero l'usabilità se paragonata a quella di un AmigaOne"*. Dopo aver letto questa dichiarazione, confessiamo che la nostra reazione è stata, all'inizio, di incredulità. Ma come: chiedevano al direttore tecnico di Amiga Inc. per quali motivi AmigaOS 4.0 non avrebbe girato sulle PowerUp, e questi non trova argomenti migliori dei costi e delle prestazioni? Quello dei costi è evidentemente un falso problema (l'AmigaOS per PowerUP sarebbe rivolto a chi le PowerUp le ha già, non certo a nuovi acquirenti, che potranno rivolgersi al più moderno – e probabilmente meno costoso – AmigaOne), mentre l'argomento delle prestazioni ha fatto venire un brivido lungo la schiena a chi è restio

a credere che AmigaOS con la versione 4 diventerà così affamato di risorse da non poter nemmeno girare su un PowerPC 604!

Per fortuna è arrivato il parziale dietro-front di Gary Peake (il responsabile per il supporto agli sviluppatori): *"Tecnicamente sarebbe possibile scrivere uno strato di compatibilità grazie al quale poter far girare AmigaOS 4 sulle PowerUp, ma farlo sarebbe troppo costoso. Se però altri vorranno farlo, per noi va bene"*.

Infine, ha concluso lo show Fleecy Moss, in due tempi. Primo tempo: *"Al momento le nostre risorse ci consentono di avere solo due partner ai quali licenziare il nome AmigaOne. Quando il mercato sarà più grande, potremo stipulare altri accordi e fare in modo che AmigaOS 4 giri anche su sistemi diversi da quelli di Eyetech e bPlan"*. E secondo tempo: *"Non è vero che ci limiteremo a due licenze per AmigaOS 4. Stiamo parlando con altre società che potrebbero creare uno strato di compatibilità per gli Amiga attuali. Noi non lo faremo in prima persona perché non abbiamo le risorse"*.

Ci chiediamo con quale spirito Bill McEwen segua questi balletti declamatori dei suoi collaboratori. Tra tutte queste incertezze, di una sola cosa possiamo essere certi: che il balletto non finisce qui. Anzi, ci chiediamo se nel momento in cui leggete queste note la situazione non sia cambiata ancora... e, visto che siamo ottimisti, speriamo che lo faccia in meglio. Anche perché in peggio è molto più difficile.

Ma non vogliamo fare la parte di quelli che, nell'ambito di una bella notizia, vanno a cercare il pelo nell'uovo. Perché di bella notizia si tratta: Amiga ritorna, e lo fa con quello che di Amiga ci piace di più. Non tanto la filosofia, lo spirito o altre cose poco tangibili; quanto invece una cosa concretissima: il sistema operativo.

E siamo così contenti che alla versione 3.9 seguiranno, a breve distanza, la 4.0, la 4.2, la 4.5 e infine la 5.0, che perdoniamo di buon grado ad Amiga Inc. alcuni aspetti meno chiari e meno piacevoli del suo programma. L'evento ci sembra sufficientemente importante da invitare i nostri lettori a festeggiarlo insieme.

Ha detto Bill McEwen: *"La missione di Amiga Inc. è chiara: far conoscere Amiga al resto del mondo"*. La missione degli amighisti ci pare altrettanto chiara: far parte da subito di questa nuova grande comunità di utenti che sta per nascere.

daniele@franza.net

P.S. Questo numero di Amiga Life esce quaranta giorni dopo il precedente, e porta in copertina l'indicazione del mese di maggio. La piccola attesa supplementare che avete dovuto subire ci ha consentito di trattare già da questo numero le importantissime novità annunciate il 31 marzo da Amiga Inc.

Appuntamento in edicola fra trenta giorni, con il numero di giugno di Amiga Life.

Enigma AMIGA Life

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Enrico Altavilla, Paolo Canali, Francesco Celli, Alessandro Enrietti, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, William Molducci, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Michele Puccini, Alfonso Ranieri, Gabriele Santilli.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione



http://www.pluricom.it

Anno XIV N. 120 - maggio 2001
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 99.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel, 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

Posta

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: amigalife.posta@pluricom.it
Per inviare file per il CD: amigalife.cd@pluricom.it
Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

AmigaOS 3.9 e FBlit

Spettabile redazione di EAL, è la prima volta che ho il piacere di scrivervi e da antico lettore non posso che iniziare complimentandomi per la rivista e per il CD, veramente ottimi.

1) Veniamo ora al sodo: ho un A1200 con BlizzardPPC200 e 68040 e ho installato il OS3.9. Ho notato però che non funziona più FastBlit, che rimappava molte delle immagini in FASTRAM, compresa quella di sfondo, e che risultava utilissimo soprattutto per la navigazione Internet (in casi come il mio in assenza di scheda grafica; la mia configurazione precedente era OS 3.1 e Blizzard 1230IV 50). C'è il modo di ripristinarlo, o eventualmente un programma con un effetto analogo? (la funzione immagini in altra memoria del nuovo programma di preferenze "Workbench" sembra non avere alcun effetto in tal senso (comprese le icone)).

2) Non riesco inoltre ad utilizzare proficuamente Miami, in quanto dopo aver inviato login e password non riesce a trovare i DNS, rendendo quasi impossibile l'utilizzo di Internet. Il programma Genesis fornito con il sistema operativo non ha invece problemi, ma sembra essere di gran lunga più lento rispetto all'altro. Come posso utilizzare ancora Miami? (Miami non ha dato problemi in tal senso con Libero di InfoStrada, ho fatto l'abbonamento flat a Galactica e sono sorti tali problemi).

3) Un ultima informazione. Ho installato il sistema CGX3, come richiesto da molti programmi di grafica che fanno uso del PPC, ma sono stato costretto a disinstallarlo subito in quanto il monitor CGXAGA non faceva altro che sporcare lo schermo, far visualizzare male le icone e rendere il sistema instabile. Togliendo tale monitor non sono riuscito più a far partire quei programmi che continuavano a richiedere la cybergrapX.library v40+ (nonostante fosse presente nella directory libs). Come risolvere tale problema e far funzionare i relativi programmi senza le suddette instabilità? Grazie di tutto e buon lavoro.

Alessandro

1) Per ciò che riguarda la versione 3.9 di AmigaOS e l'incompatibilità con FBlift ci sono almeno tre soluzioni al problema (ma non è detto che siano la soluzione definitiva per il suo sistema).

Prima soluzione. Assicurarsi che queste linee siano presenti nella sua S:Startup-sequence dopo il comando "Assign >NIL: ENV: RAM:ENV":

```
C:FBlit (con i settaggi di default)
C:WBCtrl IMT=ICONFAST
C:LoadWB SIMPLEGELS
```

Nel programma di preferenze SYS:Prefs/Workbench, selezionare il gadget ciclico "Immagini in:" in modo tale che sia selezionata la voce "Memoria chip", e cliccare su "Salva". Riavvii Amiga e dovrebbe ottenere maggiore CHIP RAM.

Seconda soluzione. Assicurarsi che queste linee siano presenti nella sua S:Startup-sequence dopo il comando "Assign >NIL: ENV: RAM:ENV"

```
C:FBlit
C:WBCtrl IMT=ICONFAST
```

`C:LoadWB` *(senza SIMPLEGELS come argomento)*

Nel programma di preferenze SYS:Prefs/Workbench, selezionare il gadget ciclico "Immagini in:" in modo tale che sia selezionata la voce "Altra memoria", e cliccare su "Salva". Riavvii Amiga.

Terza soluzione. Assicurarsi che queste linee siano presenti nella sua S:Startup-sequence dopo il comando "Assign >NIL: ENV: RAM:ENV"

`C:FBlit` *(con le opzioni AddBobPatch e RemIBobPatch disattivate, mentre deve essere attiva l'opzione QBSBlitPatch in FBliGui)*

`C:LoadWB` *(senza l'argomento SIMPLEGELS)*

Nel programma di preferenze SYS:Prefs/Workbench, selezionare il gadget ciclico "Immagini in:" in modo tale che sia selezionata la voce "Altra memoria", e cliccare su "Salva". Riavvii Amiga.

2) Se Miami non trova i server DNS è praticamente impossibile navigare (o utilizzare Internet in generale) a meno che non ci si ricordi a memoria gli indirizzi IP numerici dei nostri siti preferiti: veramente impossibile! Se ciò accade sempre, probabilmente la colpa è del provider che durante l'autenticazione CHAP/PAP del protocollo PPP non fornisce tali parametri al suo stack TCP/IP (Miami); per risolvere la situazione dovrebbe farsi dare dal provider (o cercarli nelle pagine Web di configurazione messe a disposizione dei nuovi utenti) gli indirizzi dei server DNS (solitamente sono due). Una volta entrato in possesso di tali dati, vada nel menù "Database/DNS Server" di Miami e li inserisca; inoltre, per velocizzare la procedura di connessione, vada nel menù TCP/IP e deselezioni la voce "Verify DNS server" (questo va fatto solo dopo che si è potuto verificare che con le modifiche apportate in precedenza si riesca di nuovo a navigare senza problemi).

3) Per concludere, il problema relativo a CyberGFX deriva dal fatto che avendo tolto il monitor CGXAGA il sistema CyberGFX non viene correttamente inizializzato; probabilmente alcuni programmi li aveva già configurati in modo tale da aprirsi su uno schermo gestito da CGFX e quindi richiedono tale libreria per poter continuare. Le soluzioni potrebbero essere: a) cancellare le preferenze di tali programmi in modo tale che si aprano su uno schermo di default (solitamente il Workbench) oppure che aprano una finestra con la richiesta di selezione di una nuova modalità grafica. b) reinstallare temporaneamente CGXAGA, eseguire i programmi che danno problemi e tramite le loro rispettive preferenze selezionare un modo schermo diverso da CyberGFX.

Cache di IBrowse

Spett.le Pluricom, ho messo sul mio A1200 IBrowse 2.2, portando nella sua cache molti file da quella di IBrowse 1.12, che ho cancellato; ma ora non riesco a leggerli dalla nuova cache. Inviatemi presto la vecchia, per favore, se l'avete: con essa potrei. Mille grazie, complimenti per il vostro lavoro e cortesi saluti.

M.Riso

La cache dei programmi di navigazione è un particolare spazio sul disco fisso (solitamente una sottodirectory) dove il programma deposita le pagine e le immagini che vengono visualizzate mentre si naviga su Internet. La cache è quindi "personale", ossia contiene le pagine visitate da quel particolare utente; come le abbiamo fatto notare in e-mail, anche se le fornissimo la "nostra" cache sarebbe totalmente diversa (probabilmente) da quella che aveva lei in precedenza. Non le resta che installare nuovamente la vecchia versione di IBrowse, reinserendo la cache in suo possesso.

FxScan

All'att.ne del Sig. Alessandro Gerelli; sotto riporto la mail inviata alla Innovative; riguardo la recensione di fxSCAN 3 da lei effettuata mi chiedo quali qualità abbia riscontrato nella velocità di tale prodotto software? Sul mio Amiga si strascina tra crash di sistema se si opera con altri software, lunghissime attese per operazioni che Migraph OCR effettua in pochi secondi, nonché un'integrazione con Betascan che ha del penoso, essendo le interfacce a disposizione, poverissime e i salvataggi di una lunghezza esasperante, così come il caricamento. Ho riscontrato quindi una serie di "difetti" che me lo faranno abbandonare con rammarico per la spesa, condizionata dall'entusiasmante recensione da Lei effettuata, sperando che futuri upgrade ne consentano un utilizzo decente (come avvenne per fxPAINT). Distinti saluti

Carlo Furiga - abbonato alla rivista

(segue lettera in inglese, di cui traduciamo i punti salienti)

1) il programma è più lento di Betascan nel salvare le immagini e manca di molte opzioni di scansione

2) il programma è più lento di Migraph OCR; caricare una immagine IFF ci mette un attimo in Migraph e più di un minuto in FxScan: i settaggi OCR sono differenti tra i due programmi e FxScan è povero di opzioni

3) lento nella gestione delle immagini se confrontato con altri programmi (che usano il PPC)

A1200 Tower, Blizzard PPC+040 - 64mb, BVision + 19" monitor

Mustek Paragon 600II CD + classic Squirrel

Ammetto che, non appena letta la sua lettera, sono andato a rileggermi la recensione, in particolare quella pubblicata sospettando che in fase di impaginazione il nostro grafico avesse malauguratamente "tagliato" qualche riga: fortunatamente la recensione era integra. Le sue critiche maggiori, mi pare di capire, sono rivolte alla scarsa velocità nel caricare o salvare le immagini, argomento che io però non ho trattato (e me ne scuso) ma che quindi non

ho nemmeno enfatizzato. Anzi, poco prima delle conclusioni faccio notare che la funzione di OCR su un piccolo trafiletto usato come prova (e non a caso l'ho preso da un vecchio numero della rivista proprio perché tutti si potessero rendere conto di quali erano le dimensioni) aveva richiesto qualche minuto su uno 040. L'unico accenno di velocità è presente quando si parla dello scrolling di immagini più grandi dello schermo stesso; cosa che anche in questa sede ribadisco.

Il prodotto ha ricevuto una valutazione positiva perché è l'unico programma in commercio che supporta la funzione OCR (l'altro programma in suo possesso non è più disponibile sul mercato da quasi un decennio, e l'unico modo per procurarselo è affidarsi alla pirateria, se non si è avuta la fortuna di acquistarlo a suo tempo), supporta vari modelli di scanner tramite un programma di pubblico dominio (per cui senza altre spese aggiuntive l'utente ha la possibilità di testare i driver prima di acquistarlo) e durante i giorni della recensione non si è mai inchiodato.

Il fatto che a tutt'oggi (inizio marzo) non siano usciti patch da applicare al programma, mi fa supporre che i suoi continui crash siano da imputare più al sistema in generale (o almeno alle librerie PPC) che non al programma stesso; sono comunque d'accordo con lei quando afferma che il caricamento e il salvataggio delle immagini è più lento che con altri programmi, ma non dovrebbe essere questo il motivo (load/save di immagini) che spinge l'utente ad acquistarlo (o a darne un giudizio negativo) quanto la funzione OCR e il supporto di molti scanner (ma probabilmente non sono stato in grado di comunicarlo nella recensione).

Modernariato

Spett. redazione di EAL, sono un utente Amiga nonché vostro. lettore. Da poco ho accelerato il mio 1200 con una Blizzard 1260/50 alla quale ho collegato una porta SCSI per ampliare il sistema con uno scanner e aggiungere altri 32 MB di Fast per un totale di 64 MB. Sono anche un amatore del "modernariato" e leggo con piacere che spesso rinvenite schede e periferiche ormai "estinte". Tempo fa un amico, divenuto per forza MS-DOSsico dipendente, mi ha regalato un vecchio ed impolverato MAC SE con HD interno e una stampante laser modello LaserWriter II NT.

Dopo averli ripuliti, da polvere (ed altro), ho constatato che il monitor dopo un po' si riduce ad una linea verticale centrale... Ma "che ci azzecca" direte voi, vengo al dunque. La laser va da Dio, ma è collegata alla AppleTalk e non so se ci sono possibilità di interfacciarla con l'Amiga (oltre ai relativi driver).

Ho notato, però, una porta a 25 pin posta accanto alla AppleTalk ma non sono sicuro della sua natura (SCSI, seriale mono/bidirezionale o altro) e di un'altra presa cilindrica simile a quella per la tastiera e/o mouse. Vorrei un vostro aiuto mancandomi i manuali della laser sul come creare un'interfaccia, e su quali drive utilizzare per l'Amiga o per usarla in emulazione MAC. Saluti e complimenti per la vostra rivista.

Giuseppe Esposito

Purtroppo il problema al monitor del Mac SE non è risolvibile "in casa"; deve farsi assistere da un centro di assistenza (o da qualche amico in grado di riparare televisori; del resto il funzionamento del cinescopio è identico dalla sua nascita ad oggi!).

Per ciò che riguarda la stampante LaserWriter II NT abbiamo buone notizie; dalla documentazione presente sul sito Apple risulta essere dotata di porta LocalTalk e RS232/RS422. Non dovrebbero esserci problemi, dunque, a collegarla ad Amiga tramite la porta seriale (si ricordi, ovviamente, di impostare le preferenze del Workbench o di TurboPrint in modo tale che la porta di comunicazione utilizzata sia la seriale e non la parallela come è di default). Per l'utilizzo su Amiga, la stampante supporta il Postscript ma è anche compatibile Diablo 630: tale driver è presente nella distribuzione standard del Workbench (se la sua stampante fosse una LaserWriter II NTX, avrebbe anche piena compatibilità con i driver che supportano la HP Laserjet). Anche in emulazione MAC non dovrebbero esserci problemi in quanto il driver è già presente nel sistema operativo; l'unica accortezza, anche qui, sarà quella di selezionare la stampante da "Scelta risorse" (una volta che si è installato il driver), disabilitare la voce AppleTalk e selezionare l'icona del collegamento seriale (icona a forma di cornetta telefonica). Sul lato Amiga, dalla parte dell'emulatore, dovrà essere specificato il serial.device unit 0 (se si utilizza la porta seriale standard) come device relativo alla porta Modem (o Serial, a seconda che si utilizzi ShapeShifter o Fusion).

IBrowse e MUI

Salve, qualcuno mi sa spiegare come mai da quando ho installato la versione di MUI acclusa al CD 117 (giacché la demo di Voyager sullo stesso CD richiedeva classi MUI aggiornate) IBrowse 2.2 si rifiuta di aprirsi rendendo il messaggio "Unable to open string CL_URL"? Inoltre se prima avvio IBrowse 1.2 (v.14.2), e poi lo chiudo, allora parte anche la versione 2.2 senza problemi. Ho provato a reinstallare sia MUI che IBrowse2.2 senza esito. Purtroppo non ho preso nota della versione di MUI precedentemente installata, così adesso mi ritrovo con IBrowse e Voyager entrambi non funzionanti. Apprezzerei un vostro illuminante suggerimento. Grazie

Federico

La versione di MUI presente su ogni CDROM allegato alla rivista è l'ultima disponibile per gli Amiga 68k, ovvero la 3.8 (esiste anche una versione 3.9, ma solo per PowerPC); probabilmente durante l'installazione sono state copiate versioni di librerie più vecchie rispetto a quelle più recenti che già aveva. Dato che il problema sussiste solo con due programmi (IBrowse e Voyager), evidentemente è qualche libreria utilizzata da entrambi. Le consiglio di copiare in:

MUI:Libs/MUI/

*i vari file *.mcp, *.mcc e *.mui che trova nelle directory dei programmi IB e V, facendo attenzione a tenere solo le versione aggiornate (digitando da shell il comando "version nome_file" per confrontare le release di ogni singola libreria).*

In realtà, l'errore che le dà IBrowse farebbe pensare più ad un errore di versione di cataloghi che di MUI stessa; in particolare, sul suo sistema potrebbero esserci installati ancora i cataloghi in italiano della vecchia versione (controlli in Locale:catalogs/italiano e nella directory di Ibrowse, verificando che siano quelli corretti per la versione 2.2 di IBrowse). Se ancora non riuscisse a risolvere il problema, si affidi a programmi tipo SnoopDOS, che permettono di monitorare ciò che avviene durante il caricamento di un programma; da qui potrà capire se per esempio manca un qualche file o se qualche libreria ha una versione non corretta rispetto a quello che si aspetterebbe il programma.

Skin

Salve a tutti, mi chiamo Gianni, della provincia di Bari, abbonato per il secondo anno ad EAL. Il giorno 16 febbraio sono stati uploadati su Aminet due file di skins vari (250 in tutto!) per Amplifier/AmigAMP, entrambi da 13 MB l'uno. Inoltre non mi è stato possibile nemmeno scaricare il file HTMLRead aggiornato, segnalato da AmigaPage sempre nello stesso periodo, in quanto davvero lento (max. 400 cps su un 56k). Vorrei chiedervi allora se vi sarà possibile inserirli in uno dei prossimi CD della vostra (e nostra...) rivista. Complimenti per il vostro lavoro. Grazie a presto.

Giovanni

Innanzitutto la ringraziamo per averci rinnovato la fiducia abbonandosi per il secondo anno ad Enigma Amiga Life. I file da lei menzionati sono stati inseriti sul CD allegato alla rivista dal nostro infaticabile Luca Danelon!

File ADF

Salve a tutta la redazione, scusandomi sin da subito sulla mia ignoranza dell'argomento che sto per affrontare, ringrazio sin da subito per il vostro aiuto! (vero?) Nel numero 118, nella sezione AmigaFree si parla di giochi per UAE tra i quali figura l'Adventure Construction Set. Non potete immaginare quante notti ho passato davanti a quel programma, per creare la mia avventura. Bei tempi! Purtroppo il disco originale si è rovinato (arrghh, l'ho usato TROPPE volte) e il file presente sul sito da voi indicato è, ovviamente, in formato ADF (o qualcosa del genere). Esiste un programma per usare/leggere/convertire tali file? Un grazie in anticipo!

Federico Perugini

Approfittiamo di questa lettera per ricordare che la maggior parte dei programmi menzionati sulla rivista (in ogni rubrica) sono disponibili anche sul CD-ROM allegato, nella cartella "Dalla rivista"; noi per completezza inseriamo sempre l'indirizzo del sito da cui prelevare un particolare programma, ma il più delle volte è già presente anche nel nostro CD (se riusciamo ad ottenere l'autorizzazione dall'autore).

Per ciò che riguarda l'utilizzo dei file ADF, su Aminet

(e naturalmente, come detto, anche nel CD!) trova diversi programmi che permettono di convertirli in normali dischetti utilizzabili dagli Amiga "veri" (i file ADF sono nati con l'emulatore UAE); può utilizzare adf2disk, adfblitzer o UnADF.

Varie

Buongiorno, complimenti per la rivista che migliora di numero in numero. Ho qualche domanda per voi:

1) Esiste il corrispondente per Amiga del programma Black Ice Defender o qualcosa di simile?

2) Qual è il limite massimo di capienza di un hard disk installabile su un A1200 3.0? e con il 3.1?

3) Come posso installare le ROM 3.1 su un A1200 3.0?

4) Come posso collegare una stampante USB (EPSON STYLUS COLOR 480 se non sbaglio) al A1200?

5) Posso collegare un modem PCMCIA al A1200?

6) Vorrei cambiare il modem 14.4K esterno che attualmente uso con un 56.6K, mi conviene acquistare anche una scheda Silver Surfer per migliorare le prestazioni della porta seriale?

Quando mi collego ad Internet ottengo un valore di MTU uguale a 1500; come posso cambiarlo per migliorare le prestazioni?

Spero che possiate rispondere alle mie domande, magari su rivista; grazie per l'attenzione concessami. Cordiali saluti.

Davide

1) Black Ice Defender è un firewall per PC (http://www.winspecpro.com/networkice/blackice-defender.htm); tramite i filtri di Miami può ottenere un risultato simile a quello ottenibile con un firewall. La rimando all'articolo apparso su Amiga Life n.113 intitolato "Non aprite quella porta" nella rubrica Internet ad opera di Enrico Altavilla (tenga presente che le procedure spiegate in tale articolo valgono anche per gli altri stack TCP/IP, in particolare con Amitcp bisogna editare il file AmiTCP:db/inet.access per ottenere lo stesso effetto). Altrimenti potrebbe utilizzare il firewall integrato in Miami Deluxe; è abbastanza configurabile e prevede una modalità 'auto' che lo imposta automaticamente per evitare i rischi più comuni.

2)Uutilizzando il Kickstart 3.0 o 3.1, e il File System standard (FFS), il limite è di 4 Gigabyte per la dimensione totale del disco fisso e di 2 Gigabyte per la dimensione della singola partizione. Entrambi i limiti sono superabili utilizzando l'AmigaOS 3.5 o 3.9, oppure affidandosi a soluzioni di terze parti (NSDPatch e PFS (Professional File System) o SFS (Smart File System)); da ricordare comunque che la partizione di boot è meglio che si trovi nello spazio entro i 4 Gigabyte, almeno finché non saranno disponibili (se mai lo saranno) nuove ROM con supporto integrato per hard disk di grosse dimensioni (supporto che ora viene attivato solo dopo l'esecuzione del comando Setpatch, che quindi deve risiedere in una partizione accessibile anche dalle "vecchie" ROM 3.0 e 3.1). Inoltre l'inconveniente è che molti tool di manutenzione dei dischi (utili soprattutto quando accade qualche "guaio" al nostro hard disk) sono di vecchia concezione, e quindi fanno più danni di quanti ne riescano a risolvere se utilizzati su partizioni più grandi di 2 Giga o su partizioni che si trovano oltre i 4 Giga dall'inizio del disco.

3) Per installare le ROM 3.1 deve smontare il 1200 ed accedere alla piastra madre; non è una operazione difficile. Più difficile (soprattutto per chi non ha un po' di pratica) è l'estrazione delle due ROM dai loro rispettivi zoccoli; o si utilizzano degli appositi estrattori oppure basta anche un semplice cacciavite, e si fa leva prima su un lato corto dello zoccolo e poi sull'altro: l'importante è non avere fretta perché si potrebbe causare il piegamento dei piedini della ROM.

4) Se la stampante ha solo l'interfaccia USB non è collegabile al 1200; se invece è un modello con la porta parallela, la può collegare senza problemi: dovrà però dotarsi di un valido programma di gestione delle stampe in quanto con i driver di sistema non sfrutterà tutte le potenzialità. In questo caso particolare, la Epson Stylus Color 480 non è dotata di interfaccia parallela ma solo USB, per cui non è gestibile direttamente da Amiga (tra l'altro, anche TurboPrint, per esempio, non ha il driver per tale stampante, quindi non è possibile nemmeno utilizzarla come stampante di rete condivisa collegata ad un eventuale PC).

5) E' possibile collegare modem PCMCIA al 1200 grazie al driver di pubblico dominio pcmser.device; in qualsiasi programma usiamo (Miami, Genesis, Term o altri) basterà inserire "pcmser.device" al posto di "serial.device" per sfruttare il modem su PCCard (attenzione che sulla scheda PCMCIA ci sia la dicitura PCCard e non CardBUS, altrimenti non funzionerà sul 1200). I modem sicuramente supportati sono: Megahertz 14400bps Faxmodem, Model #CC1144-49, Intelligent 56k Fax Modem, Motorola CELLect 14.4 PCMCIA Modem (molte altre marche risultano essere compatibili però va verificato caso per caso). I modem che sicuramente NON sono compatibili sono: Nokia GSM-card e USR 16.8DS.

Per concludere, le caratteristiche del pcmser.device: 7-8 databits, 1-2 stopbits, 110-115200 BAUD, CTS/RTS handshaking, EOF-mode supportato. Non ancora implementato: CMD_BREAK, xON/xOFF handshake.

Per l'installazione, copiare il device in DEVS: e configurare opportunamente il programma di comunicazione per l'uso del pcmser.device; assicurarsi inoltre di non avere in esecuzione (Startup-Sequence, User-Startup o WBStartup) il programma "remcard".

6) Indubbiamente una scheda seriale aggiuntiva è necessaria nel caso il 1200 abbia una acceleratrice non molto performante; nel caso del nostro lettore, il 1200 è dotato di uno 040 a 40 MHz, quindi più che sufficiente per reggere il carico di lavoro di un modem a 56k. Inoltre, se il lettore volesse migliorare la situazione senza acquistare una seriale aggiuntiva (che comunque è sempre un ottimo acquisto), potrebbe utilizzare device alternativi a quello standard; per esempio il device seriale interno di Miami e MiamiDeluxe, o l'8n1.device.

Per ciò che concerne il valore MTU (Max Transfer Unit) è consigliabile utilizzare un valore di 552 per i collegamenti effettuati con modem; in realtà, durante la fase iniziale di negoziazione del protocollo PPP, il provider può settare in automatico tale valore quindi non è detto che cambiandolo si ottengano prestazioni migliori (o peggiori). Un valore di 1500 si utilizza solitamente per connessioni Ethernet, ma non influisce negativamente se utilizzato anche in connessioni dial-up (ovvero tramite modem).

Infinito

Gentile Redazione, Vi scrivo in merito all'articolo apparso sul numero 116, riguardante la connessione in Internet tramite providers gratuiti. Premetto che è già un anno che navigo tramite Libero (al quale mi sono iscritto grazie ad un mio amico ed al suo PC) e che vedendo quali altre opportunità mi venivano offerte da altri provaider, ho deciso di fare un altro abbonamento. Così ho scelto Infinito, per supplire al carente supporto mail (solo 2,5 MB per Mail) di Libero; nonostante sull'articolo venga specificato: "Purtroppo la fase di registrazione non è agevole: con AWeb non è stato possibile portarla a termine..."; io ed il mio fido AWeb 3.4 abbiamo effettuato subito l'iscrizione tramite l'opzione "iscrizione completa". Gli unici problemi riscontrati durante l'immissione dei dati è stato un rifiuto della data di nascita che, disibilitando lo JavaSript, è stato aggirato senza problemi.

Così immediatamente registrato ho provato ha vedere se erano già attivi il sevizio di e-mail e l'accesso alla rete; rimanendo sempre collegato tramite Libero ho inviato delle e-mail di prova sia alla mia casella Libero sia a quella appena registrata su Infinito. Dopo pochi minuti YAM scarica la posta dai server da me specificati, e fin qui tutto bene, però i problemi incominciano quando, sconnessomi da Libero, tento il login da Infinito: arrivati alla ricerca e verifica dei DNS, MIAMI (uso ancora la versione "sola" del 3.5, aspettando Genesis del 3.9) mi dice che i DNS non li trova e che comunque prova ad andare avanti lo stesso. Il mio modem presenta la spia "carrier detect" attiva, ma la connessione non è in realtà avvenuta visto che YAM e AWeb non ne vogliono sapere di fare il loro dovere. Pravando a disabilitare l'opzione "Verifica i server DNS" nella cartella "TCP/IP" di MIAMI, la connessione avviene senza problemi per AWeb, mentre YAM non ne vuole sapere di inviere le mail, sia impostando come server SMPT "mail.infinito.it" sia provando con "mail.libero.it". Ogni volta che tento l'invio di una lettera compare un mesaggio di errore che mi dice: "Indirizzo 'TO:<moly@mad.scientist.com>' errato. Il server SMTP non accetta l'indirizzo. Verifica che non vi siano caratteri illegali."; e questo avviene con qualunque indirizzo io provi. Il problema deve essere tutto di YAM visto che, tramite il servizio di web-mail di Infinito, le lettere vengono inviate regolarmente. E' possibile che tale inconveniente sia causato dai server DNS mancanti? Oppure è la configurazione di YAM che va cambiata in qualche modo? Spero che possiate aiutarmi e comunque vi ringrazio già in anticipo per la vostra cortese attenzione.

Limite Destro

Il problema della data da Lei cortesemente portato alla nostra attenzione è uno degli elementi che ci hanno indotto a definire "non agevole" la fase di registrazione, ma siamo lieti che l'ingegno amighista abbia prevalso sullo scarso codice JavaScript utilizzato da Infinito.

Seconda cosa: è stato saggio da parte sua disattivare l'opzione "verifica i dns": non sempre i server PPP sono affidabili in questo senso. Meglio, accertata l'esattezza dei DNS, inserirli a mano in pianta stabile tramite il menù database/dns.

Il problema che lei rileva con YAM non è presumibilmente dovuto a YAM stesso, quanto a un problema momentaneo del server SMTP di Infinito. In ogni caso è utile tenere presente che: 1) Generalmente ogni provider limita l'uso dei propri servizi (in particolare proprio l'SMTP) agli utenti della sua rete, dunque non può utilizzare l'SMTP di Libero da Infinito e viceversa; 2) In alcuni casi capita che il provider blocchi i messaggi da domini diversi dal proprio (ad esempio potrebbe non essere in grado di inviare email da user@libero.it tramite il SMTP di infinito); 3) Alcuni provider bloccano l'invio di e-mail a determinati indirizzi per evitare spamming. In ogni caso le suggeriamo di verificare attentamente la sua configurazione di YAM o provare eventualmente un altro mailer.

Infine, il problema da lei riscontrato nell'invio non "dovrebbe" avere a che fare con i DNS. Verifichi comunque il funzionamento degli stessi (provando ad accedere a un sito) prima di inviare email.

[F.C. e G.F.]

Il futuro di Amiga, tra console e frullatori

Ciao, Ho visto che nel CD di EAL117 è presente il materiale dello Spoletium. Vorrei farti presente, semmai dovesse interessare a qualcuno, che l'intro Lachopper funziona solo su 030, su 040 poco, e degenera in uno slideshow su 060 per problemi dovuti ad una mancanza di testing e che (spero) fixeremo appena avremo un po' di tempo (sono uno dei due programmatori).

Per quanto riguarda il discorso sullo "scenario Amiga" e il tuo invito ad aprire un dibattito, colgo l'occasione per esprimere brevemente il mio pensiero, come da SCROTEXT (mi sono perso le "L") dell'intro. Ebbene, ritengo che l'Amiga sia (purtroppo) finito con il Classic, intendendo con AmigaClassic la versione 68k+AGA, già PPC+SkedaGFX lo rendono molto più simile ad un PC che ad un Amiga, non parliamo poi di bus PCI e schede Voodoo... Quando inizieremo a giudicare la velocità della nostra macchina dagli fps di Quake? Forse lo stiamo già facendo... Siamo già stati "assimilati" dall'utenza medio/alta PC...

Ormai credo che se si voglia rivolgere lo sguardo a qualcosa di "Amighevole" rimangano da tenere in considerazione solo le console.

Evito volentieri di parlare di quello che sarà il nuovo AmigafrullatoremultimedialeDE per non degenerare nel turpiloquio. Non avrei mai pensato che il futuro di Amiga fosse qualcosa di simile ad un linguaggio di scripting, forse il fallimento non sarebbe stato così triste.... Anche se magari scrivere un virus che ti possa bruciare il pollo nel forno, scongelare il freezer, scaricare la skeda del telefonino e far affondare gaia e le due amiche tim potrebbe essere divertente (ma non come l'HW PSX2). Ciao,

Antonello

L'opinione del simpatico Antonello è, purtroppo, abbastanza comune. Dico purtroppo non perché non sia rispettabile – tutte le opinioni lo sono – ma perché è talmente negativa che sembrerebbe che Antonello abbia già provato il nuovo Amiga. Visto che non è così, ce lo vogliamo mettere almeno il beneficio del dubbio, nei nostri giudizi? Vogliamo concedergliel, ad Amiga Inc, il diritto di essere giudicata da ciò che sarà capace di realizzare e non da preconcetti?

Ho notato, purtroppo, che molti amighisti si sono già formati una propria idea, e la difendono ad ogni costo per partito preso. Questo, naturalmente, vale sia per la fazione del "credo in qualsiasi cosa Amiga Inc faccia" sia in quella di Antonello, del "Amiga è morta e Amiga Inc sta facendo frullatori".

Amiga Life sta cercando di ragionare con pacatezza su quello che Amiga Inc sta annunciando o facendo. Probabilmente scontentando entrambe le fazioni; ma forse accontentando chi vuole ragionare.

[D.F.]

Lasciateci lavorare

Saluti Franza e come dice Petro: "Mantenete vivo il Sogno".

C'è qualche persona della comunità Amiga italiana, che chiamerò X, che ci vuole scoraggiare a non portare a termine Middle City per i nostri computer amati (A1200 e A4000T): "Su Amiga non avrai nemmeno un soldo!! dato che ci sono 900!!!!!!!! Amighisti in tutto il mondo....".

Con il caro mister X per telefono ho voluto fare la parte del bambinello MONGOLOIDE, ma se non crede più in Amiga ma perché non se ne va a lavorare oppure si mette a studiare, Mistrer X non ha capito che il suo interlocutore è una persona di 27 anni Laureato e insegnante di Disegno e Storia dell'Arte, che crede molto in Amiga, nella comunità, in BillMcEwen e Moss.

Un altro Misterfatti i fatti tuoi (il quale pensa probabilmente che giochi mediocri se ne debbano ancora vedere su Amiga) si lamenta che Middle City non è ancora finito! Come si può pretendere che un progetto che nel mese di aprile del 2001 compirà un anno sia già finito, ma come sono stupido questo Misterfatti i fatti tuoi è abituto alla mediocrità. Voglio urlare solo questo: LASCIATECI LAVORARE!!!

Per concludere la mia lettera polemica , i Segreti di Middle City uscirà per ottobre se riusciamo a trovare un secondo grafico che abbia le mie stesse qualità nel disegnare ed utilizzare i paint su Amiga. Amiga Life ci potrebbe aiutare mettendo un annuncio?

In bocca al lupo alle persone che credono negli ideali e nei SOGNI!!!

Stefano Buonocore

L'urlo è arrivato fin qui, e naturalmente non possiamo non pubblicare l'accorato annuncio di Stefano Buonocore.

Per quanto riguarda il gioco, non nascondiamo la nostra curiosità di provarlo: se solo risulterà grintoso e appassionato quanto i suoi autori, sarà imperdibile!

[D.F.]

La rubrica dei giochi

Un salutone alla redazione di Enigma. Intanto i miei più sentiti complimenti per la rivista che rasenta la perfezione.

Ho solo un appunto da fare, la sezione giochi. Andrebbe un po' migliorata, inserendo una tabella per le recensioni con un voto numerico, o bastano anche le classiche stelle, o comunque qualsiasi cosa che di prim'acchitto faccia capire il valore del gioco. Inoltre non sraebbe male un box delle news, con tutti gli aggiornamenti dei progressi dei giochi più importanti, e gli annunci delle nuove uscite.

Grazie per l'attenzione.

Garden7

La rubrica dei giochi è probabilmente la più controversa di Amiga Life. Non ci sono due lettori che la desiderino allo stesso modo. Chi la vorrebbe promossa a rango di rubrica più importante, chi propone i più fantasiosi metodi di valutazione basati su grafici a torte, diagrammi e stelline, chi ci chiede una maggiore serietà, chi una maggiore goliardia, chi pensa che, tutto sommato, vada bene così; e c'è anche chi la vorrebbe sparire del tutto.

La mia personale opinione è che l'impostazione attuale sia il giusto compromesso tra le varie esigenze. Non ci sono tabelle comparative o pagelle scolastiche (tutte cose che occuperebbero molto spazio, tra l'altro) perché i giochi che escono, e che meritano l'acquisto, non sono molti: un conto sarebbe se ci fossero da valutare dieci o quindici giochi, e allora il meccanismo del voto secco consente da subito di rendersi conto della qualità di ogni singolo gioco; un altro conto mi sembra quando si recensiscono uno o due giochi al mese, magari già ben conosciuti perché titoli di punta o conversioni da altre piattaforme. In questi casi credo risulti più utile un giudizio ragionato piuttosto che una pagella vecchio stile.

Questo era solo il mio parere, che vale quanto quello di ciascuno di voi: e anzi, visto che, come dicevo in apertura, sul modo con cui trattiamo i giochi abbiamo registrato le opinioni più disparate, vi invito a dire la vostra, scrivendoci. Se un cambio di impostazione dovesse risultare maggioritario, saremo felici di decretare che avevamo torto, e seguiremo i vostri consigli!

[D.F.]

Errata corrige

Nello scorso numero, nella risposta a Fabio Miscia intitolata "Da SCSI a IDE", il parametro di cui si parla (modificabile in 0xffff) è Maxtransfer e NON Mask, come erroneamente scritto. Ci scusiamo per il lapsus.

Amiga Toons: immagini d'autore, per 2 euro!

Amiga Toons è un nuovo CD-ROM contenente tutte le famose animazioni di Eric Schwartz, ma anche immagini di altri artisti Amiga, una "Holiday Gallery" con belle immagini dedicate alla Pasqua, a San Valentino, a Natale e ad Halloween. Per gli utenti del Workbench 3.5 e 3.9 c'è poi un cassetto con numerose Glow Icons dei cartoni animati. Non mancano le avventure comiche di Sabrina Online, opera anch'esse di Eric Schwartz, e una versione speciale, dedicata ai Smpson, del gioco Monopoly.

Il CD è ordinabile online presso il sito Faces of Mars, e la licenza d'uso consente di copiarlo liberamente. Ma la notizia più gradita è probabilmente il prezzo di questo interessante CD: solo 2,5 euro!

http://surf.to/fom/

Mediator, Voodoo e Picasso96

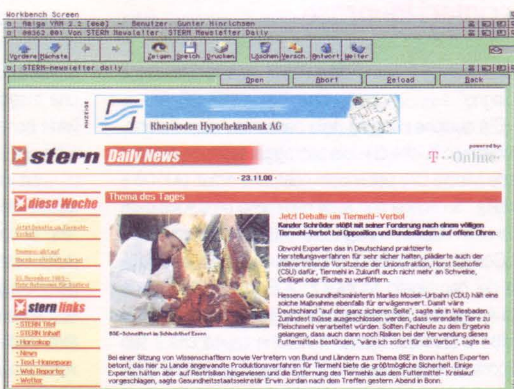
Elbox, da cui si devono le schede Mediator, ha comunicato di avere ultimato lo sviluppo della versione 1.0 di un driver Picasso96 per il supporto di schede grafiche Voodoo tramite Mediator. Vengono supportati i seguenti chipset: Voodoo Banshee 8 MB, Voodoo3 2000/3000 16 MB, Voodoo4 4500 32 MB, Voodoo5 5500 64 MB. Inoltre è stato aggiunto il supporto di numerose funzionalità hardware delle schede Voodoo. Attualmente, però, il supporto per le schede Voodoo4 e Voodoo5 è limitato ai modi a 24 bit.

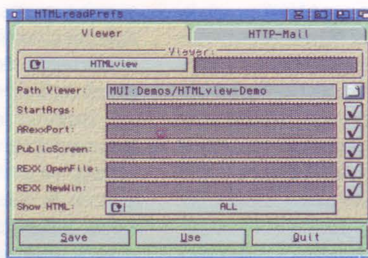
Sempre per quanto riguarda le schede Mediator, si è recentemente venuti a conoscenza di un malfunzionamento che ha fatto penare non poche persone. Sembra infatti che non sia possibile attivare, tramite l'apposito ponticello, la modalità a 8 MB senza che non intercorrano fastidiosi problemi video. Elbox, pur non avendo rilasciato alcun comunicato ufficiale né aver rilasciato alcuna correzione, interrogata in merito ha dovuto ammettere l'esistenza di tale difetto. Per adesso, quindi, l'unica "soluzione" è quella di non attivare la modalità "8 MB memory window".

http://www.elbox.com

Nuova versione di HTMLread

Presso il relativo sito di supporto è stata recentemente rilasciata la versione 1.1 di HTMLread.





Si tratta di una estensione per YAM, che aggiunge al noto programma di posta elettronica la possibilità di visualizzare i messaggi scritti in formato HTML. HTMLread riconosce tali messaggi e li invia, per la visualizzazione, al browser usato dall'utente.

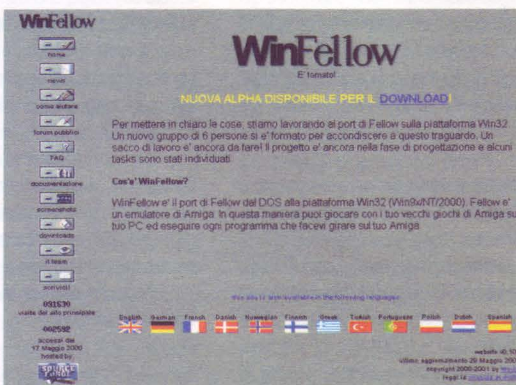
Quest'ultima versione corregge numerosi bachi e gode di un interprete HTML più veloce e più compatibile.

http://www.htmlread.50g.com

WinFellow: l'alternativa a UAE

Non molti conoscono Fellow, emulatore Amiga certo non inferiore a UAE, ma che per anni ha pagato lo scotto di essere disponibile solo per MS-DOS.

Un gruppo di programmatori sta da qualche tempo lavorando ad una versione Windows, fantasiosamente chiamata WinFellow. L'ultima versione disponibile è la 0.4.2. Per ulteriori informazioni e per poter scaricare le nuove versioni del programma, vi consigliamo di consultare frequentemente il sito di supporto, davvero ottimo, ricco di informazioni e presente anche nella nostra lingua.



http://fellow.sourceforge.net

Novità da Virtual Works

Virtual Works comunica la disponibilità di diversi nuovi prodotti software e hardware.

Cominciamo da quest'ultimo, segnalando la disponibilità nei magazzini del rivenditore veneto dei nuovi tower di Power Computing completi di scheda Mediator PCI per A4000. Tower e scheda vengono venduti a 690.000 lire. Arrivate anche le schede grafiche Voodoo 3 PCI (complete di driver Picassso96) a 290.000 lire, nuove interfacce tastiera PS/2 per A2000, A3000 e A4000 (85.000 lire), ed è nuovamente disponibile il pacchetto IDEFix97 con l'interfaccia 4IDE (79.000 lire).

Passando al software, questo mese i giochi la fanno da padrona. Sono infatti disponibili Payback (clone di Grand Theft Auto, venduto a 119.000 lire) e Land of Genesis (platform in stile Turrican, 49.000 lire), di cui parliamo a parte. Tali disponibilità sono state rese possibili grazie all'accordo commerciale di distribuzione per il territorio italiano con Blittersoft, recentemente annuniato in pompa magna da Virtual Works.

Da un analogo accordo con la tedesca KDH, invece, giungono Scala MM 400 (proposto ad un prezzo davvero interessante: 109.000 lire!), che così torna ad essere disponibile in Italia, PSX Port, una interfaccia per usare i joypad Playstation

eR nei negozi entro l'estate?



Daniel Lutz, presidente di Antigravity, ha recentemente rilasciato un messaggio pubblico nel quale spiega i motivi che hanno portato ai continui ritardi nella messa a punto della scheda madre definitiva del BoXeR. L'ultima revisione, che comprende un solo chip custom (anziché i tre della precedente), costituirà la base per i prototipi ormai definitivi che verranno assemblati nelle prossime settimane. Lutz si dice fiducioso di poter mostrare fra breve qualcosa di concreto anche sul piano operativo. Per la commercializzazione finale e la creazione di una rete di distributori e fornitori, i tempi si fanno leggermente più lunghi e dovrebbero coincidere con l'inizio dell'estate. Speriamo che sia la volta buona!

http://antigravity.com/agdomain/boxerspecs.html

su Amiga (99.000 lire), e il famoso e introvabile cavo SCSI per Blizzard PPC, utile per riportare il segnale da mini 50 poli a 50 poli standard (89.000 lire).

Per quanto riguarda il software di sviluppo, da segalare la nuova versione di StormC, la 4.0, proposta a 498.000 lire (198.000 l'aggiornamento dalle versioni precedenti).

Infine, da segnalare l'apertura, nel sito web del distributore veneto, di una nuova sezione dedicata alle occasioni (http://www.virtualworks.it/offerte.html), dove - a detta del portavoce della società - si possono trovare tantissimi prodotti ormai introvabili a prezzi scontatissimi.

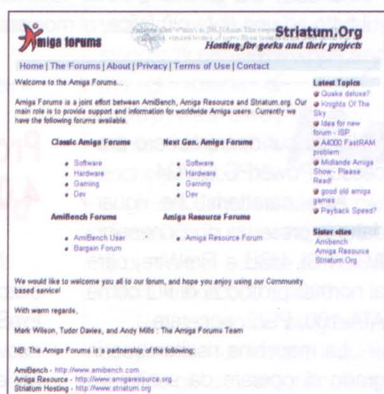
http://www.virtualworks.it

Nuovi Forum Amiga

Sugli utenti Amiga si possono dire tante cose, ma una almeno di pare certa: sono degli inguaribili chiacchieroni!

Sono infatti sempre più numerosi i forum di discussione Amiga. Non contenti, i responsabili dei siti Amibench, Amiga Resource e Striatum hanno adesso aperto un nuovo sito interamente dedicato ai forum sul web. In questo interessante sito è possibile avere moltissime informazioni riguardo qualsiasi aspetto di Amiga. Naturalmente, solo in inglese.

http://www.amigaforums.org



Aggiornamento per AWeb 3.4 SE

La Amitrix Development ha rilasciato un archivio che contiene una serie di miglioramenti per la versione di AWeb 3.4 SE, quella presente sul CD di AmigaOS 3.9. Questo archivio aggiunge numerosi link a pagine relative all'ultima versione del sistema operativo di Amiga, e permette un più facile accesso ai vari plugin disponibili.



Tale aggiornamento è esclusivamente dedicato alla versione 3.4 SE di AWeb, e non va pertanto installato su altre versioni.

http://www.amitrix.com

ArtEffect 4 e AmigaWriter 2 in italiano

Su Aminet sono recentemente usciti due archivi, che faranno felici i possessori di versioni di ArtEffect 4 e Amiga Writer 2 non ancora localizzate.

I cataloghi italiani, oltre ad essere disponibili al download (directory Aminet biz/haage), sono naturalmente presenti nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

AmigaPage: nuovo dominio, nuova grafica, nuovi contenuti

Marco Lovera, gestore del nosto sito di informazioni italiano AmigaPage, ha recentemente annunciato alcune gradite novità. La prima riguarda l'indirizzo stasso del sito, ora accessibile direttamente tramite il nuovo dominio, senza dubbio di più facile memorizzazione, amigapage.it

La seconda, più sostanziale, riguarda la completa rivisitazione grafica di cui il sito ha tratto giovamento.

E infine, dulcis in fundo, ecco

Dal mondo dell'informatica

a cura di Gabriele Favrin

Napster e cloni

Il destino del più famoso sistema di file sharing della storia sembra ormai segnato. Nello scorso numero riferivamo le intenzioni di Bertelsmann di rendere il servizio a pagamento. Ora pare che questo progetto non potrà comunque concretizzarsi. La RIAA, l'associazione dei discografici americani, non demorde e a colpi di denunce sembra vicina alla meta finale: ottenere la chiusura del servizio per poi chiedere un risarcimento miliardario. Per le ultime notizie: http://www.napster.com.

Nel frattempo altri sistemi si fanno strada per rispondere alla richiesta crescente di utenti che sembrano non voler più rinunciare al cosiddetto file sharing, ossia alla condivisione di file. E' il caso di Gnutella, Imesh (servizio molto simile a Napster, ma che consente anche lo scambio di file video) e di Aimster, che si basa sulle tecnologie di "instant messaging" di America OnLine. Lo stesso Napster, nell'incarnazione "Open Nap", realizzata dalla comunità Linux grazie al "reverse-engineering" dei sorgenti del client ufficiale, continuerà a vivere anche in caso di chiusura dei server riconosciuti e appoggiati da Napster Inc ufficiali. Le reti alternative sono comunque già state oggetto di attenzioni dalla RIAA, che le indica come "prossimo obiettivo". Sempre sul fronte cloni di Napster si prospetta poi un'alternativa che potrebbe creare non pochi problemi: un informatico canadese, Matt Goyer, intende realizzare un servizio di condivisione di file con sede nel Principato di Sealand. Sealand è una ex piattaforma petrolifera posta in acque internazionali al largo delle coste inglesi. Nel 1966 il maggiore in pensione Roy Bates la ha occupata, proclamandola Stato Sovrano nel 1968 e ottenendo in seguito da una corte Britannica il riconoscimento legale di tale azione. Dal 1999, grazie all'accordo fra la famiglia regnante e Havoc Inc, Sealand ospita siti e materiali che singoli e imprese desiderano tenere al riparo dalle agenzie governative. Perché il materiale presente su Sealand possa essere prelevato dalle autorità di un paese terzo sarebbe infatti necessaria una dichiarazione di guerra e annesso attacco navale o aereo alla piattaforma. Come la prenderanno i discografici non è per ora dato saperlo. Per informazioni: http://www.fairtunes.com.

MP3 e 007

Alla condivisione di file, in particolare a quella di file audio MP3, sembrano interessarsi anche le agenzie di spionaggio: si è infatti scoperto che grazie alla stegografia, una tecnica non nuova ma solo in tempi recenti applicata agli MP3, è possibile "nascondere" messaggi testuali all'interno di file MP3 senza che questi ne risultino danneggiati. E' interessante notare come, a seconda di chi riporta la notizia,

venga affermato che tale tecnologia è utilizzata da agenti segreti o da gruppi terroristici.

E la Ferrero prende le distanze

Preoccupata che la Nutella, uno dei propri prodotti più noti, venisse associato ad un "coacervo virtuale di pirati del copyright e simpatizzanti della pornografia infantile" (testuali parole), la divisione tedesca della Ferrero ha intrapreso un'azione legale contro i gestori di due siti web legati a Gnutella, il sistema di condivisione di file decentralizzato di cui abbiamo già parlato. I due domini destinatari dell'azione sono "Gnutella.de" e "Newtella.de". Va detto che le autorità hanno dato ragione a Ferrero, ottenendo la chiusura dei siti, sulla base di valutazioni legate esclusivamente ai marchi registrati. Gnutella, che come noto non si appoggia su server centrali, non ne risente. E' comunque opportuno sottolineare che, sebbene l'accusa di sostegno alla pedofilia avesse probabilmente uno scopo puramente sensazionalistico, la struttura stessa di Gnutella fa sì che gli utenti ad essa collegati possano essere vettori involontari di qualsiasi materiale, pornografia infantile compresa.

Modem V.92

In un'era sempre più dominata dalle connessioni digitali (ISDN in testa, ma anche i vari sistemi xDSL), sembra avere un sapore anacronistico il rilascio di un nuovo standard per i collegamenti analogici: eppure è quanto U.S. Robotics ha annunciato qualche mese fa. Ora i test sono stati completati, e da aprile avrà inizio la commercializzazione di modem dotati del protocollo V.92. Le novità introdotte da tale standard, che verrà supportato anche da Rockwell e Cisco, strizzano comunque l'occhio alle tecnologie digitali. A fronte di una invariata velocità di ricezione (56kbit/s sfiorano i limiti fisici di una linea normale), cresce la velocità di trasmissione e viene contestualmente ridotto il tempo necessario a due modem, a patto che siano entrambi V.92, per riconoscersi e negoziare la velocità di collegamento. Un'altra novità di rilievo è la possibilità di "sospendere" la trasmissione dati senza perdere la connessione per ricevere una chiamata vocale.

Per maggiori informazioni: http://www.usr.com/inside/in-press release.asp?prid=32.

Un computer di quindici mesi

Nel mercato odierno le potenzialità di un PC con quindici mesi di vita sono da molti considerate scarse. Al contrario, le capacità, nell'ambito della

l'apertura di alcune nuove rubriche, tra le quali l'immancabile forum di discussione.

http://www.amigapage.it

Image Engineer: un nuovo programma di grafica per Amiga

Kicksoft ha recentemente rilasciato Image Engineer, un nuovo (e dalla stessa società auto-giudicato "eccellente") programma di grafica per Amiga.

Image Engineer consente di applicare effetti alle immagini, al fine di manipolarle per ottenere effetti particolari, eliminarne difetti o modificarne particolari.

Il programma gira su un Amiga con 68030 o superiore, Workbench 3.0, almeno 2 MB di



memoria libera e 6 MB di spazio libero su disco. Supportati, ma non richiesti, schede grafiche e AGA.

http://www.kicksoft.co.uk

BPlan annuncia Pegasos

Pegasos è il nome della piattaforma PPC progettata da bPlan, società portata agli onori degli altari dai comunicati di Amga Inc, che hanno più volte citato la società tedesca come un importante partner tecnologico.

Le specifiche del prototipo Pegasos, la cui produzione sarebbe affidata a DCE, comprendono una scheda madre ATX e un bus principale a 133 MHz, su cui opererebbero processori PowerPC G3/G4.

Altre caratteristiche riguardano la presenza di connessioni AGP/PCI, USB e FireWire, oltre ai normali protocolli di I/O come ATA-100, PS/2, eccetera.

La macchina risulterebbe in grado di operare da subito sia con Linux, sia con MorphOS (il clone in versione PowerPC di AmigaOS, capace di assicurare

© 2001 bplan GmbH
bplan Gesellschaft für Planung und Fertigung elektrotechnischer Baugruppen mbH
Deutsch
News
Projects
Service
Contact
Internal
Home
08.12.2000
Pegasos Specification
First release of the PowerPC® mainboard specification
23.02.2001
First Pegasos Hardware
bplan announced first hardware release
This area is still under construction. We will provide you news and interesting links about our projects.
If you have any bplan related question, please send us a email
info@bplan-gmbh.de

un'alta compatibilità con le applicazioni Amiga attuali).

BPlan prevede di avviare la commercializzazione di Pegasos entro la fine dell'anno; il prezzo finale di un sistema completo (con memoria, disco fisso, tastiera e tutto il resto) dovrebbe aggirarsi intorno ai 1000 euro.

http://www.bplan-gmbh.de

ExpoTV 01 rinviato!

E' giunta come un fulmine a ciel sereno la notizia che la manifestazione ExpoTV 01 di Empoli, precedentemente annunciata e in programma per fine aprile, a causa di un imprevisto "tecnico" è purtroppo rinviata a data da destinarsi.

L'organizzazione, Jasa Communications, ci tiene a precisare che l'imprevisto viene dal lato "TV" e non da quello "Amiga" della manifestazione. E' infatti avvenuto che uno dei più importanti espositori, Sony Italia, si è trovata all'ultimo momento nel'obbligo di didsire la propria partecipazione, in precedenza confermata, perché Sony International ha pensato bene di organizzare, proprio in concomitanza all'ExpoTV 01, un incontro con le filiali nazionali, al quale naturalmente Sony Italia, convocata, non ha potuto rifiutare.

Essendo venuta meno la partecipazione di Sony Italia, e di fronte alle perplessità di altre aziende (che vedevano nella presenza di Sony una garanzia), Jares Cappelli ha così deciso di rinviare il tutto ad una data più felice, al momento ancora da destinarsi.

http://www.jasa.it

ProStationAudio 4.04

Maurizio Ciccione ha annunciato la dipsonibilità di ProStationAudio 4.04. Tra le nuove caratteristiche, si segnalano la presenza di scorciatoie da tastiera per la gestione di due schede grafiche con rispettivi schermi, il supporto per la nuova scheda Repulse (di imminente uscita, e prodotta dalla tedesca Alien Design) grazie a driver nativi appositamente scritti (che assicurano un notevole incremento di velocità rispetto ai driver di AHI), e la possibilità di effettuare rendering audio in formato NewTek Flyer. Il sito di supporto, davvero ricco, contiene informazioni utli, tutti i plugin disponibili al download, tutorial, demo, documentazioni e diverso altro materiale. Purtroppo, l'autore – italiano – ha deciso di supportare la sola lingua inglese.

http://www.audiolabs.it

WorkbenchOnWin ora in beta

Stessa discutibile scelta linguistica quella di Stefano Meschiarim autore di WorkbwenchOnWin.

WOW è un progetto "open source" per Windows che intende creare sul sistema operativo Microsoft un ambiente di lavoro in tutto e per tutto simile al Workbench di Amiga.

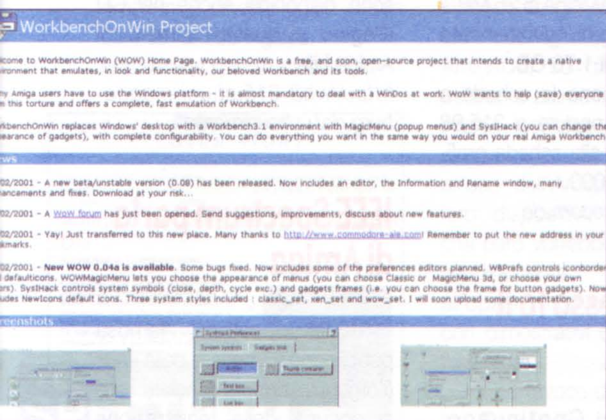
Il progetto è attualmente ancora in fase di beta, ma l'ultima versione disponibile nel momento in cui scriviamo queste righe (la 0.08) consente già di apprezzarne le interessanti caratteristiche.

http://www.commodore-ale.com/wow/

Nuova demo di Land of Genesis

Ancora un progetto italiano, e ancora un sito inglese. Qui parliamo di Land of Genesis, un promettente clone di Turrican (la cui trilogia è giustamente indimenticata da molti, visto che si tratta di tre dei più bei giochi per Amiga di tutti i tempi).

In attesa della versione definitiva, che dovrebbe già essere disponibile presso Virtual Works (ne parliamo a parte) nel momento in cui questo numero di Amiga Life esce in edicola, è disponibile



MorphOS, di tutto di più

Numerosissime questo mese le novità legate a MorphOS, il sistema operativo "alternativo" dedicato a tutti gli Amiga dotati di PowerPC.

Cominciamo naturalmente dal sistema stesso, adesso giunto alla versione 0.4, ovvero la terza versione pubblica.

Tra le novità, la squadra di sviluppo sottolinea il supporto per i moduli delle ROM dell'aggiornamento di AmigaOS 3.5 e 3.9, l'emulazione WarpOS e una migliorata gestione del sistema CyberGraphX.

Passando alle nuove uscite di programmi nativi per MorphOS, segnaliamo innanzitutto la MUI PPC 3.9. Questa prima versione della nota interfaccia grafica alternativa di Amiga consente di effettuare la conversione per MorphOS dei programmi MUI senza dover ridisegnare l'interfaccia. E grazie alla potenza del PowerPC, i problemi di lentezza di MUI saranno solo un ricordo!

Di utilizzo più specifico è XPK Master 5.2. Si tratta di una libreria che interfaccia, tramite uno standard comune, le applicazioni con un sistema di librerie di compressione, adesso disponibile anche per MorhOS.



Harry Sintonen ha, dal canto suo, rilasciato una versione per MorphOS del driver NE 2000 PCMCIA. Tale driver Sana II consente di usare le schede di rete NE2000 compatibili sulle porte PCMCIA di Amiga 600 e 1200.

Nell'archivio del programma è presente un elenco con le schede garantite funzionanti e quelle che invece non funzionano.

Tra gli altri programmi recentemente convertiti, segnaliamo velocemente MagicMenuPPC 2.31 e CygnusEd Professional v4.21a (aggiornamento).

Una nota commerciale: gli autori di MorhOS hanno recentemente comunicato che non hanno finora rilasciato nessun keyfile per poter usare il sistema oltre due ore, perché non hanno ancora attivato la sezione commericale nel usito, e non sono favorevoli a vendere un prodotto ancora in versione beta.

Da ciò ci sembra di poter dedurre che, quando MorhOS uscirà dallo stato di beta e uscirà la prima versione finale, questa non sarò più gratuita, ma sarà a pagamento.

Infine, una curiosità. In un forum pubblico qualcuno ha pensato bene di chiedere a Fleecy Moss, numero due di Amiga Inc, cosa pensava di progetti Amiga "alternativi", quali MorphOS e AROS.

Moss ha risposto che Amiga Inc segue con interesse tutte le idee di chi sviluppa per Amiga, ma che adesso c'è una sola strada ufficiale da seguire, ed è quella dettata da Amiga Inc.

Gli autori di MorhOS non hanno nascosto il loro disappunto, lamentando la scarsa considerazione di Amiga Inc su tutto ciò che viene fatto in altarnativa e senza la "benedizione ufficiale" della casa madre.

http://www.morphos.de

Dal mondo dell'informatica

comunicazione, di un bimbo della stessa età risultano una meta irraggiungibile anche per il più sofisticato dei software. Almeno fino a oggi. L'azienda israeliana Artificial Intelligence Enterprises ha infatti annunciato di avere messo a punto un programma in grado di dialogare con lo stesso vocabolario e le stesse capacità di apprendimento di un bimbo di 15 mesi. Il risultato, seppure ancora poco utile per fini pratici, segnerebbe, se confermato, un progresso epocale nello sviluppo dei sistemi di interazione fra uomo e macchina. Il prossimo passo, per il quale comunque serviranno ancora anni di ricerca, è raggiungere le capacità di un bambino di cinque anni. Per saperne di più: http://news.bbc.co.uk/hi/english/sci/tech/newsid_1194000/1194565.stm.

Internet nello spazio

Il titolo può non dire molto visto già oggi gli astronauti a bordo dello Space Shuttle e della Stazione Spaziale Internazionale hanno accesso ad Internet. Ciò che però la NASA sta progettando è qualcosa di più ambizioso. Si pensa, infatti, di portare Internet su Marte! Il progetto, denominato Interplanetary Internet (IPN), prevede l'adattamento delle strutture di rete alla comunicazione in un ambiente, quello interplanetario, ove i tempi di latenza possono raggiungere anche la mezz'ora ed il segnale trasmesso può essere particolarmente debole e a tratti intermittente. Nel giro di sei anni, secondo quanto dichiarato dalla NASA, sarà possibile ricevere trasmissioni a 1 Mbit/s, arrivando a poter gestire anche stream video e non solo immagini statiche. Già in tempi più vicini, si parla di quest'anno, verrà lanciata una prima sonda che, pur se con velocità di trasmissione ancora modeste, fornirà il supporto alla missione prevista per il 2003, in cui due rover, nipoti del famoso Pathfinder, esploreranno la superficie del pianeta rosso. Per approfondire: http://www.ipnsig.org.

Microsoft: l'open source è un pericolo per gli Stati Uniti!

Anche questo mese dobbiamo registrare la presa di posizione di un manager Microsoft contro Linux e in generale il mondo dell'open source. Secondo Jim Allchin, a capo della divisione sistemi operativi di Microsoft, l'open source sarebbe un problema per la cultura ed il business degli Stati Uniti. Allchin si dice preoccupato per l'incoraggiamento dato dal governo americano al fenomeno (ricordiamo che la Casa Bianca, il Pentagono e in tempi più recenti anche la National Security Agency, hanno aperto a Linux) e ritiene che Microsoft non sia riuscita a spiegare la situazione ai poli-

tici in modo tale da far loro capire la minaccia rappresentata da questo fenomeno.

La replica di Red Hat: il pericolo siete voi

Dura risposta di Matthew J. Szulik, amministratore delegato di Red Hat, alle critiche contro Linux espresse negli ultimi mesi dai manager Microsoft Doug Miller e Jim Allchin. Quello di Microsoft sarebbe "terrore" visto che Linux è una minaccia per il loro modello di business proprietario e ristretto. Szulik ricorda la stabilità di Linux rispetto a Windows, il suo conquistare quote di mercato (il 30% del mercato server, secondo il CEO Red Hat) ed il suo costante sviluppo. Quanto ai presunti pericoli legati all'open source, Szulik porta l'esempio di Apache, il server utilizzato dalla maggior parte dei siti web. Ma le critiche più dure sono rivolte proprio agli accusatori. Microsoft viene definita un monopolio mondiale, costruito con pratiche di mercato predatorie e anticompetitive.

Oibò, Microsoft adesso diffonde il sorgente di Windows!

Nessuna illusione: Windows non diventa certo open source, tuttavia Microsoft ha concesso ad un ristretto numero di selezionatissime aziende la possibilità di osservare (ma non toccare!) i sorgenti del sistema operativo per meglio integrarvi le proprie applicazioni. E' interessante rilevare come, secondo molti, questa scelta tragga spunto proprio dall'odiato (o temuto?) Linux in cui, lo ricordiamo, il sorgente dell'intero sistema operativo è a disposizione di utenti e sviluppatori.

La tutela del diritto d'autore secondo l'Unione Europea

Come preannunciato nello scorso numero, l'Europarlamento ha approvato una nuova legge sul diritto d'autore. Una volta che i vari paesi ne avranno approvato tutti gli emendamenti la legge diverrà una direttiva comunitaria e sostituirà le legislazioni nazionali in tema. La legge, che verte sul bando della duplicazione e sulla possibilità per i produttori di applicare qualsiasi tecnologia di protezione alle opere da esssi realizzate, presenta una differenza non trascurabile rispetto alla normativa italiana. Secondo quanto stabilito in sede europea, infatti, la copia di materiale coperto da diritto d'autore è ammessa se effettuata a fine tecnico, personale o comunque non legato ad interessi commerciali. Ricordiamo che in questo senso la legislazione italiana risulta decisamente più ambigua. Va comunque detto che, secondo il relatore, il socialista Enrico Boselli, in base a questa legge i file prelevati da servizi come

al download (e nel CD allegato) una nuova demo (versione 2.4). *http://utenti.tripod.it/kublay/*

Niente doc Voodoo4/5, niente driver per Warp3D

Hans-Jorg Frieden, uno dei tre autori di Warp3D, è recentemente intervenuto nella mailing list Amiga-Mediator, fornendo notizie sullo stato dei driver Warp3D per le schede Voodoo.

Alla domanda "uscirà il supporto Warp3D della scheda Voodoo4?", così ha laconicamente risposto Frieden: "Attualmente no, perché non ci sono documentazioni pubbliche disponibili. Ho dato un'occhiata al materiale sulle H5 Glide, ma è confusionario. Mancando la documentazione, non ci è possibile fornire il supporto richiesto. Ci dispiace."

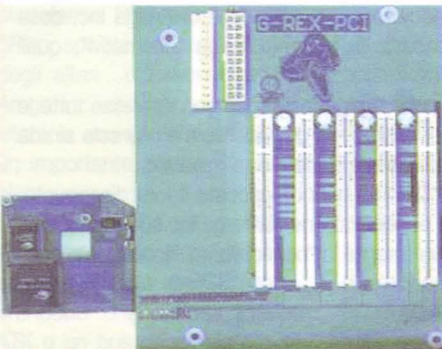
Dispiace anche a noi!
http://www.egropus.com/group/Amiga-Mediator/

G-REX PCI sul mercato

Il distributore tedesco KDH-Datentechnik ha annunciato la disponibilità delle schede d'espansione PCI G-REX in versione per 1200, prodotte da DCE.

Diversamente dalle Mediator di Eyetech (sul mercato già da qualche tempo), le G-Rex si inseriscono esclusivamente sul connettore proprietario delle BlizzardPPC. Sono presenti 5 connettori PCI 2.1 con accesso DMA a 32 bit. La velocità di trasferimento si avvicina ai 25 MB/s per uno spazio di indirizzamento complessivo di 1.76 GB.

KDH propone le schede a 223,94 euro, oppure a 315,98 euro abbinate alla scheda grafica Voodoo3-3000.
http://www.dcecom.de



Amiga.free

In oltre un anno di "Amiga.free" abbiamo presentato decine di titoli più o meno famosi che, ad un certo punto, da commerciali o shareware, sono stati regalati alla comunità.

E' tuttavia con un pizzico di emozione che apriamo questo numero annunciando la disponibilità, per il vasto pubblico della rete, di XTreme Racing, uno dei giochi automobilistici più belli mai realizzati per Amiga. Scenari 3D in texture mapping, piste coloratissime e in gran numero (grazie anche all'editor, che ha permesso a molti giocatori di realizzare le proprie), modalità di gioco per tutti i gusti e la compatibilità anche con gli Amiga meno potenti, a patto di ridurre il dettaglio grafico. Queste le caratteristiche del gioco, uno spin-off di Mario Kart che supera l'originale. Oggi **XTreme Racing** può essere scaricato gratuitamente dal sito web *http://home.hia.no/~jafrohol/xtrdata.htm*.

Gli utenti che dovessero apprezzarlo sono comunque invitati a versare una quota simbolica agli autori, e Amiga Life si associa alla richiesta: il gioco è fra i più belli in assoluto per Amiga e chi lo ha creato merita un ringraziamento concreto.

Iniziano ad arrivare anche i doni di Cinemaware: come annunciato in precedenza, tutti i loro giochi per computer e console a 8 e 16 bit verranno rilasciati sul nuovo sito web. Si comincia, almeno per quanto concerne Amiga, con **King of Chicago** e **Lords of the Rising Sun**. Di entrambi sono presenti le immagini dei dischi originali. *http://www.cinemaware.com*

AROS adesso fa il boot

Continuano, lenti ma inesorabili, i progressi di AROS, il progetto open source di riscrittura di AmigaOS, nato ormai diversi anni fa da una idea di Aaron Digulla e il cui sviluppo – portato avanti da una squadra di decine di persone – è tutt'ora in corso.

Sebastian Heutlin ha recentemente reso disponibili al download le immagini su floppy di AROS, che permettono di fare il boot. Gli archivi, naturalmente, sono disponibili anche nel CD allegato a questo numero di Amige Life.
http://wh2-315.st.uni-magdeburg.de/~sheutlin/aros/

IEEE Spectrum parla di Amiga

IEEE Spectrum, famosa pubblicazione mensile della IEEE (l'organizzazione mondiale che si occupa della registrazione degli standard inerenti l'elettronica e l'informatica), si è occupata, nel numero di marzo, di Amiga!

E lo ha fatto "alla grande", con un articolo molto bello e ricco di apprezzamenti per la nostra piattaforma. L'articolo costituiva la "cover story" del numero di marzo di IEEE Spectrum (e cioè l'articolo di

Conclude la parata dei giochi quel **Battle Duel** di cui Amiga Life ha già offerto una versione completa in occasione dello speciale sui giochi via Rete (numero 112). Ora il programma è totalmente freeware, e può essere prelevato dal sito *http://battleduel.terstiege.de*

Diverse le novità per i programmatori e nel campo utilità. Oltre ai sorgenti AMOS del gioco **Mattonite** e relativo editor, sono stati rilasciati da Haage & Partner, a norma di licenza GPL, i sorgenti del **GCC** da loro modificati ed utilizzati come base per StormC4. Gli assidui di Internet, invece, gradiranno senz'altro la key di **GoFetch**, uno dei rari "download manager" esistenti per Amiga. Il tutto è presente nel CD allegato alla rivista.

Segnaliamo, infine, il rilascio del codice di registrazione per **DITO**, un potente sistema modulare di gestione vocabolari multilingua che attualmente supporta inglese, spagnolo e italiano. Mentre DITO e relativi moduli sono disponibili su Aminet e sul CD, il codice di registrazione va prelevato da Amiga Arena, all'indirizzo *http://www.online-club.de/~ARENA/Amiga.html.*

Una nota di fondo per **MooVId**: il programma non è stato reso freeware ma ne è stata rilasciata una versione senza limitazioni compatibile con le neonata opendivx.library, una libreria 68k/PPC (WarpOS) che implementa il codec Open DivX su Amiga. Tale formato, pur se non compatibile con il famigerato "DivX:)", apre la strada al supporto da parte di Amiga di filmati, ad esempio trailer cinematografici, altamente compressi.

Gabriele Favrin

punta, quello che su Amiga Life sarebbe un dossier), che ha dedicato ad Amiga anche la copertina.

Consigliamo vivamente la lettura a tutti coloro che non hanno problemi a digerire quasi 30mila caratteri di fitto inglese.

http://www.spectrum.ieee.org


FEATURE ARTICLE
COVER STORY

Having outlived a number of its corporate owners, and spurred on by its passionate users, the Amiga computer is going back to market again--but this time, in very different forms

Amiga: The Computer That Wouldn't Die

By Paul Wallich, Contributing editor

In April 2000, a new computer architecture was introduced as the multimedia platform for the coming decade, a seamless link between television, DVD, video games, cellular phones, and the Internet. It could display your favorite movie on your big-screen TV, look up information about the actors, cue up selections from the sound track on your CD player, and send you e-mail confirming purchase of tickets for the sequel. Patented user-interface software could

AmigaDE: i primi giochi

Amiga Inc comunica di essere alla ricerca di sviluppatori per videogiochi che girino, sotto AmigaDE, su dispositivi cellulari e palmari. Spiega Amiga Inc che ci sono alcune società interessate all'uso dell'AmigaDE nei loro dispositivi, società che però vorrebbero preventivamente vedere all'opera il nuovo Amiga, con dimostrativi di eventuali giochi.

Il portavoce di Amiga Inc, Gary Peake, ha precisato che tali giochi, per i cellulari, devono stare sotto i 10 KB (preferibilmente 5), e non è necessario che siano particolarmente elaborati, mentre per i palmari non devono invece superare i 500 KB (preferibilmente 400). Naturalmente non si vuole un gioco già pronto, una demo è già sufficiente. Randy Hughes comunica, infine, che chi creerà questi giochi potrà darli in licenza ai produttori di cellulari/palmari facendo un contratto con questi o con Amiga Inc.

Il primo gioco del quale è disponibile una immagine è AST, opera di uno sviluppatore olandese.

http://www.amiga.com

Dave Haynie rilascia le specifiche di Pios One

Dave Hanye, il noto ingegnere Commodore poi passato in Pios, ha deciso di rilasciare al pubblico le specifiche dello sfortunato Pios One, il sistema ad architettura CHRP basato su PowerPC.

Le specifiche complete sono raccolte in un documento PDF che occupa la bellezza di 33 MB!



Visto l'interesse, anche "storico", che suscita ancora questo sfortunato progetto in numerosi utenti Amiga, abbiamo pensato di mettere a disposizione i file PDF con le specifiche nel CD allegato.

http://www.amigadev.net/index.php?&subpage=home&function=docs

Dal mondo dell'informatica

Napster non potranno essere considerati "copie private". Sito del Parlamento Europeo: http://www.europarl.eu.int/home/default_it.htm.

E gli USA criticano la legge italiana

Dopo aver varato una delle leggi in tema di diritto d'autore più severe del vecchio continente, l'Italia rischia di trovarsi di colpo nella lista "Special 301", un elenco di paesi che non rispettano il copyright americano. A chiederne l'inserimento, che comporterebbe problemi negli scambi economici con gli USA, è la International Intellectual Property Alliance (IIPA), un'organizzazione che raccoglie fra gli altri BSA, MPAA e RIAA, insomma tutti gli interessati al diritto d'autore in ambito informatico, musicale e cinematografico. Secondo lorsignori, la legge italiana proteggerebbe esclusivamente le opere sulle quali è posto il famigerato bollino SIAE e risulterebbe quindi palesemente incompleta. E' interessante ricordare che la stesura della legge italiana è stata pesantemente influenzata dalle richieste della BSA, proprio uno dei soci di quella IIPA che ora lamenta carenze nell'impianto legislativo. Per maggiori informazioni su IIPA e "Special 301" è possibile consultare il sito web http://www.iipa.com.

Niente protezione anticopia sui nuovi dischi rigidi IDE

Ne avevamo parlato lo scorso numero, riportando anche le forti polemiche scoppiate a vari livelli dell'industria informatica e l'allarme lanciato dalle organizzazioni di tutela dei consumatori. Ora 4C, il consorzio formato da IBM, Intel, Matsushita e Toshiba, fa una parziale marcia indietro. Il Content Protection for Recordable Media (CPRM), un sistema di protezione anticopia, non verrà integrato nella nuova versione delle specifiche ATA utilizzate dai dischi rigidi IDE ma riguarderà, e non è neppure ancora certo, solo i rimovibili. Per saperne di più: http://www.lmicp.org/4centity/.

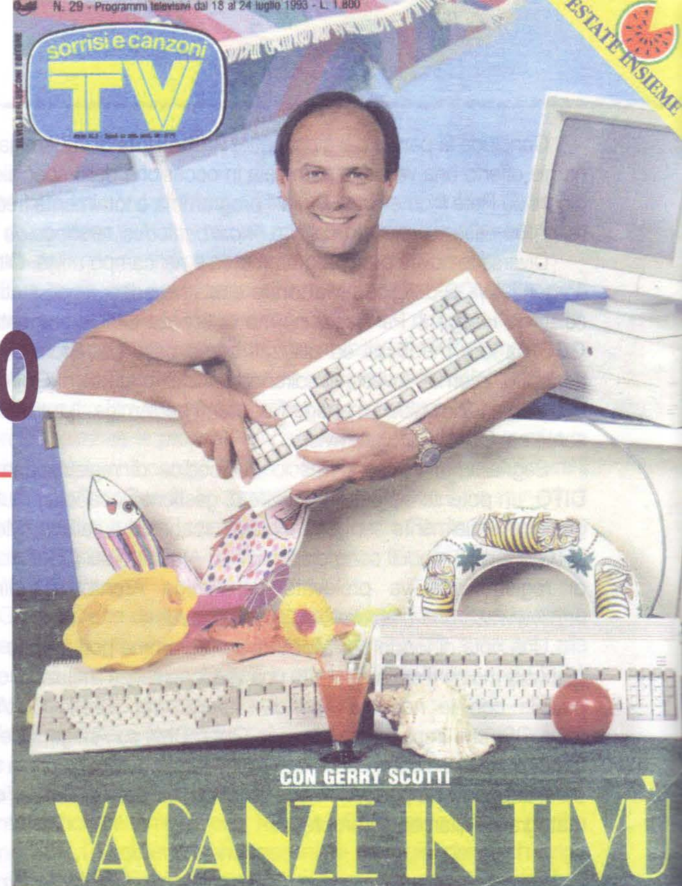
Bambini in rete

Sono ormai molti i piccoli che accedono ad Internet, spesso anche da soli. Per loro, ma anche per i genitori, un pedagogo italiano ha realizzato l'ottimo sito http://www.nonvoglioletuecaramelle.it ove sono presenti consigli e storie atte a spiegare ai più piccoli come evitare problemi, su Internet ma anche fuori casa. Un'altra inziativa degna di nota è il provider "Davide" (http://www.davide.it), un servizio di accesso a Internet gratuito per i privati che consente la navigazione sicura limitando, a livello di infrastruttura di rete, l'accesso ai soli siti verificati secondo norme internazionali o dallo staff tecnico.

Dossier

Amiga e Video

Verso la fine degli anni Ottanta, molte delle tecnologie di cui oggi disponiamo erano precluse ai più. Il video, a quei tempi, era cosa da pochi. I videoregistratori VHS aggredivano il mercato, spiazzando soluzioni con tecnologie ben più avanzate, ma supportate da strategie di marketing e di licensing a dir poco autocastranti. Negli studi di video e post-produzione di tutto il mondo, impazzava l'era dell'editing analogico. Le soluzioni più blasonate, marcate Sony o For-A, mettevano a disposizione, per cifre da berlinetta di grossa cilindrata, completi sistemi di post-produzione basati su: pesante telecamera a spalla, doppio videoregistratore professionale BETA (e di qui la Sony non ce l'ha schiodata nessuno!), mixer audio video per la realizzazione di dissolvenze e tendine 2D, e centralina di comando. La titolazione video veniva realizzata con titolatori solid-state, con tanto di tastierone Cherry, esteticamente paragonabili a un Vic20. Con otto colori, niente ombre o bordi, i risultati a video lasciavano molto spazio al desiderio. Gli effetti disponibili erano un paio (roll, scroll) e i font a disposizione, rigorosamente quadrettati e spigolosi, stavano sulle dita di una mano. Ovviamente il mercato offriva soluzioni più flessibili e professionali, a patto di essere preparati a firmare assegni a 7 zeri. In altre parole, il brodo di cottura era pronto per l'avvento di Amiga.



Nei tempi d'oro di Amiga, non era raro imbattersi in immagini come questa. Un "TV Sorrisi e Canzoni" di otto anni fa mostra uno Jerry Scotty che fa... un bagno di Amiga!

a cura della redazione

L'avvento di Amiga

In quei tempi, Amiga era la sola, unica, vera macchina da post e video produzione, in grado di risolvere orizzontalmente tutte la problematiche dei videomaker più innovativi. La qualità delle uscite video, la versatilità e la leggerezza del sistema, la grande affidabilità e le possibilità offerte da Amiga, conquistarono i banchi di migliaia di studi audiovisivi.

Dal punto di vista hardware, integrare l'Amiga nell'impianto era molto semplice, grazie alla possibilità nativa di sincronizzare il segnale video generato dal chipset grafico con una sorgente esterna (genlocking). L'offerta di genlock e apparati professionali era ricca e variegata sin dai tempi di Amiga 2000. Ho ancora con me le bellissime e patinatissime pubblicità dei genlock Neriki. Due o tre milioni di lire, al minimo, per portarsi a casa un genlock professionale, predisposto per essere montato sui rack standard dei banchi di regia. Erano tempi d'oro.

La diffusione di Amiga nel mondo video divenne, ben presto, capillare. Il Kickstart 1.3, il vecchio chipset con un solo mega di Chip Ram (spesso l'unico megabyte su cui far girare tutto: programma, font, grafica e sistema operativo incluso), niente HD e un solo floppy drive. Questa era la configurazione più diffusa. C'era forse da ridere? Assolutamente no. Questa configurazione era più che sufficiente per far girare i programmi di titolazione e produzione video che ditte più o meno conosciute come Innovision, Zuma, Scala, Gold Disk, NewTek e altre, sfornavano a ritmi sostenuti, rimanendo troppo spesso vittime della pirateria sfrenata dei più.

L'indice di diffusione di Pro Video Plus, Broadcast Titler, Scala, raggiungeva livelli plebiscitari ed era facilmente riscontrabile nelle dirette TV, nei video dei matrimoni, nelle presentazioni e nei titoli di coda di qualsiasi produzione, italiana o estera.

La vera killer application dei tempi fu il VideoToaster, il sistema tutto-in-uno, basato su Amiga, che fece la fortuna di NewTek. L'oggetto era talmente complicato ed ottimizzato per NTSC, che i tecnici di NewTek non riuscirono mai a fargli gestire il PAL, se non tramite un costoso convertitore di segnale che purtroppo non permetteva di raggiungere livelli qualitativi accettabili. La Opal Vision fece la sua comparsa promettendo, senza mantenere, prestazioni pari o superiori al Toaster, tramite fantomatici moduli hardware per effetti video in tempo reale, che mai raggiunsero il mercato. Il suc-

cesso del Toaster fu talmente grande, in America, da creare un indotto considerevole, composto principalmente da riviste, pubblicazioni, collezioni di font, programmi e tool, tutti dedicati a questo meraviglioso marchingegno (a proposito di Marchingegno: chi si ricorda il giochino televisivo della Marchini e di Magalli, tutto basato su un paio di A2000?).

Come nel resto del mondo, anche in Italia, qualche coraggioso sviluppatore hardware, iniziò la produzione di genlock e digitalizzatori video per fasce di utenza prosumer e amatoriali (Marino di Newtronic, rimembri ancor?). Anche dal lato software, la produzione di programmi sempre più potenti e flessibili dette il via al periodo più glorioso di Amiga, culminato con GVP e la sua fantastica e indimenticata IV24. Al crescere delle esigenze degli utenti, si iniziava a formare qualche crepetta nell'architettura di Amiga, che iniziava a dare i primi segni di cedimento davanti a schermi in risoluzione PAL interlacciata. Chiedere fluidità di movimento con più di 16 colori era un'impresa non indifferente. Anche le ultra-ottimizzate routine grafiche di Scala si scontravano con le inaccettabili limitazioni di velocità di accesso alla memoria grafica che caratterizzavano l'odiato-amato chipset AGA.



Ancora Jerry Scotti con i suoi Amiga. Si possono riconoscere un 4000, un 1200 e un 500. Simpatica la didascalia di TV Sorrisi e Canzoni: *"Il conduttore è tornato al Quiz con Campionissimo, un programma in cui è affiancato da un potente computer".*

La riscossa del PC

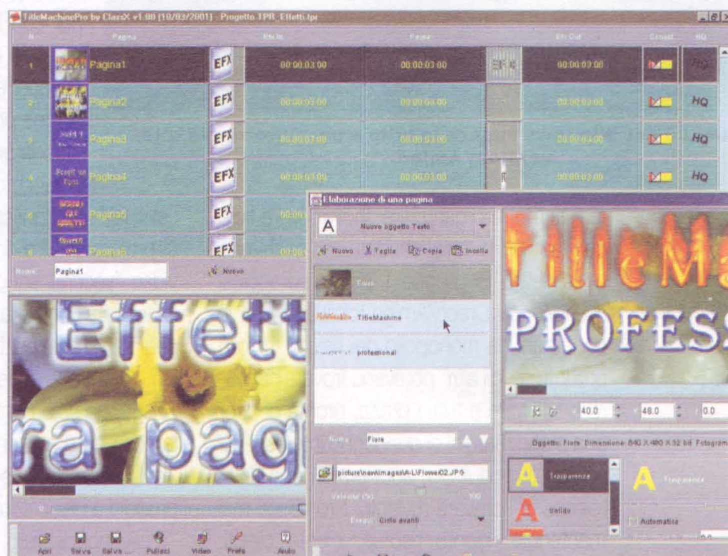
La GVP, in accordo con Innovision (il cui team è tutt'oggi tra i nomi di punta della produzione di software per video titolazione) produsse una versione di GLock per PC, dotandola di un clone software di Broadcast Titler, ma fluidamente funzionante a 24 bit. Nonostante le modeste vendite di questo bellissimo oggetto, fu l'inizio della fine per il video con Amiga.

Il mondo del PC galoppava nell'impeto di hardware sempre più potente, vaste disponibilità di memoria RAM e HD smisuratamente veloci e capienti. In campo video si facevano largo i primi sistemi di montaggio non lineare basati su personal computer. Soluzioni costose (almeno quaranta milioni di lire) e troppo spesso penose che, invece di risolvere problemi, ne creavano a tonnellate, soprattutto a causa del sistema operativo che le ospitava.

Nonostante le terribili premesse, moltissimi studi decisero di "accattarsi 'o piccì" (citazione letterale di un nostro cliente) e di svendere fantastici e funzionali banchi di regia analogici che, fino ad allora, avevano fatto il loro produttivo dovere senza mai colpo ferire.

Anche l'Amiga prendeva la via della soffitta. Ora i titoli si facevano con CorelDraw: bastava installare nel PC uno speciale printer driver in grado di redirezionare in memoria video tutto quello che veniva stampato. Roba da contorsioni viscerali. Non dimenticherò mai quella bellissima demo tenuta in un hotel extra lusso, in cui il dimostratore, con spiccato accento tedesco, cercava di scrivere "ciao" in rosso sopra una clip video: esci dal software di montaggio; carica il Corel Draw; scegli il formato pagina giusto e il font; scrivi il testo e stampa; chiudi tutto e ricarica il software di montaggio; apri la clip del titolo… oops è blu! "Scuzate, software ankora beta". Per tanto tempo, i più saggi acquirenti di tali sistemi, li affiancavano a un bell'A1200 con genlock… non si sa mai.

Sul fronte Amiga, il problema dell'editing non lineare veniva affrontato ad altri livelli e con altri risultati. Ancora una volta, il sistema operativo e l'elasticità dell'architettura hardware, permettevano la realizzazione di macchine come Draco e Casablanca (anche se MacroSystem ha sempre cercato di nascondere la loro amighistica natura), in



Questo è TitleMachinePro, la nuovissima creazione di ClassX per la realizzazione di titoli ed effetti. Scritto completamente in Java, funziona in tempo reale. Prossimamente sui nostri Amiga?

grado di lavorare con diverse decine di megabyte di RAM senza problemi di segmentazione e di gestire velocissimi accessi asincroni ai super dischi SCSI necessari per l'editing delle clip.

Così, mentre "gli altri" si dannavano sul PC, limitati dai 2 GB massimi del file system e dal rendering, i pochi utenti di Draco potevano sollazzarsi con effetti multitraccia (tutt'ora, il più diffuso software di video editing PC/MAC gestisce solo 2 tracce per effetti), montaggio in real-time e clip lunghe a piacere.

Eppure, la domanda che viene spontanea è questa: perché il PC si vendeva e Amiga/Draco no? Risposta semplice: marketing. L'unica e vera ragione dell'avanzare del peggio. I

I resto sono solo considerazioni marginali. Decine di ditte in Italia erano pronte a farti demo, a organizzare showroom e fiere con tanti omini ingiacchettati, con occhialino e valigetta. E mentre i pochi coraggiosi rivenditori di Draco/Amiga lottavano con le condizioni da monopolio dei risicati (unici?) produttori, "gli altri" potevano trovare harware e software a tutti i prezzi, pronta consegna e con margini di guadagno interessanti. Ma quali moduli 3D, acceleratori con DSP, release di software rutilanti? Promesse mai mantenute: niente risorse, niente clienti, niente soldi, concorrenza spietata.

L'avventura di Amiga nel mondo del video editing finiva qui.



Scala MM200 per Windows appare in tutto e per tutto simile alle versioni Amiga.

La situazione oggi

Adesso il desktop video ruota intorno al digitale, al FireWire, alla IEE1394, all'iLink, al real-time. I PC hanno fatto grandissimi passi avanti e grazie alla potenza smisurata delle nuove schede video e dei moderni processori, si possono permettere di far mangiare la polvere a qualsiasi Amiga e anche a diverse centraline solid-state ultimo grido.

A livello prosumer, con i diciotto milioni di un Draco, oggi si comprano un paio di sistemi real-time completi, con HD capienti e ingressi/uscite analogiche e digitali. E il mixer audio/video? La centralina? Alle ortiche; tutto è concentrato nel PC, nel bene e nel male.

Per gli amatori del video, il popolo del filmino delle vacanze, esistono prodotti desktop di discreto livello, con interfaccia utente molto "umana" e con prestazioni di tutto rispetto, a fronte di prezzi abbordabili. Gli iMac DV ne sono un chiarissimo esempio. Poco più di tre milioni per un oggetto pronto all'uso, funzionale e gratificante. Tutto quello che serve è una bella telecamerina DV da un paio di milioni e un cavetto FireWire. Al resto, ci pensa l'hardware ed il software, gratuito, in dotazione.

Amiga è tagliata fuori da tutto questo? La linea Classic, pur con tutti i suoi anacronistici pregi, lo è di sicuro, nonostante strenue resistenze in sottoinsiemi di aree protette, oggi rappresentate da piccole TV, da chi è troppo legato alle tradizioni (e alle centinaia di milioni spesi in apparati analogici professionali) e da squattrinati fautori del video "vecchia scuola" a tutti i costi. E se l'hardware non aiuta, la migrazione "spontanea" verso altre piattaforme di decine di brillanti compagnie del firmamento software Amiga, ha solo contribuito a far precipitare le cose e ad aumentare la penuria di soluzioni, livellando verso il basso la qualità dei prodotti a disposizione.

A onor del vero, Amiga rimane tutt'ora il mezzo più conveniente per effettuare titolazione real-time di dirette televisive, eventi sportivi, previsioni del tempo, eccetera. Purtroppo, mettere insieme un sistema del genere non è molto semplice: è necessaria una certa esperienza in campo video, bisogna conoscere Amiga a menadito e saper trovare computer e genlock rigorosamente usati, senza garanzie e assistenza. Ammesso, poi, di trovare ancora il software...

Quindi per Amiga è tutto perduto? Non proprio. Nel mondo esiste un posticino dove le cose sono, ancora per poco, come ai tempi d'oro. Raggiungerlo è facile: qualche mese fa, bastava pedinare Petro all'aeroporto, o, più direttamente, chiedergli di portarvi dove ha piazzato le ultime decine di migliaia di Amiga 1200 Magic Pack di Escom.

Senza tanti misteri ve lo dico io: in India, la patria della TV via cavo, la "Bollywood" (tremendo neologismo) del B-movie. Monarch Video, il cliente migliore di Petro, riusciva a piazzare duecento A1200 + genlock + acceleratore 68030 alla settimana. Quanti ne vendeva Giunti?

Le ragioni del successo? Alla Monarch Video, hanno avuto la brillante idea di produrre diversi set di font con caratteri indiani. Grazie a Scala, a FontMachine e all'eleasticità di AmigaOS, gli utenti potevano titolare in lingua originale, cosa altrimenti impossibile da realizzare con prodotti nella stessa fascia di prezzo.

Visto il successo, il capo di Monarch aveva grandi idee. Ci ha pregato per mesi, bombardato di telefonate (anche notturne), raggiunti in ufficio allungando il volo Colonia-Bombay, "solo" perché dovevamo realizzare un complesso prodotto per video titolazione, una versione avanzata di Scala, completamente real-time. Il progetto non è mai andato in porto, perché durante una visita al NAB (fiera statunitense sul video broadcast) ha trovato una soluzione su PC a prezzi concorrenziali e pronta all'uso. In India l'installato attivo Amiga è comunque ancora molto interessante.

E prossimamente?

Personalmente ripongo grandi speranze negli Amiga di prossima generazione. Architettura aperta e sistema operativo completamente svincolato dall'hardware consentono lo sviluppo di prodotti al passo con i tempi e finalmente competitivi. Oggi

non è difficile realizzare un'architettura grafica performante, in grado di integrarsi in campo video digitale e AmigaNG, libero da ogni legame col passato, sembra essere di nuovo sul binario giusto.

Il nuovo sistema operativo, seppur ancora incompleto, concretizza le aspettative e i sogni di migliaia di sviluppatori che, come me, sono stati costretti a ore di coding in codice macchina solo per realizzare un semplice scroll orizzontale che andasse veramente fluido.

Gli sviluppatori non dovranno essere esperti di programmazione a basso livello per realizzare prodotti innovativi. Questo renderà AmigaNG una piattaforma attraente anche per chi non ha mai conosciuto i meandri di Amiga, creando i presupposti per la realizzazione di nuove applicazioni e per il porting di quelle esistenti. Oggi, nuovi strumenti a disposizione per lo sviluppo e nuovi livelli di astrazione dall'hardware, permettono ai programmatori di concentrarsi sulle funzionalità, l'elasticità e l'ergonomicità dell'applicazione, senza costringerli a ragionare in termini di bit o a dialogare direttamente con i chip ospitati dalla macchina. È il sistema operativo stesso a mettere a disposizione i servizi e i meccanismi essenziali per produrre applicazioni multimediali (nel senso "Amiga" del termine) senza compromessi in termini di velocità, produttività e utilizzo delle risorse.

Produttività e minimizzazione del time-to-market: questi sono gli imperativi dell'informatica di oggi. La mia esperienza nella realizzazione di prodotti per Desk Top Video su altri sistemi operativi (Windows e MacOS, principalmente) mi ha portato ad assimilare ed utilizzare tecniche di sviluppo a componenti molto avanzate, da me solo idealizzate ai tempi dell'Amiga Classic e mai messe in pratica sia per le ovvie carenze strutturali del sistema, che per l'immaturità dei tempi.

Oggi è diverso: la realizzazione di MoreFX, un prodotto per titoli ed effetti video su piattaforma Win e Mac (tutt'ora in test da Amiga Inc) ha comportato la creazione di un motore di calcolo 2D/3D completamente slegato dall'hardware, un set di componenti grafici per la realizzazione della GUI (costruiti estendendo le funzionalità di oggetti preesistenti), un sistema di importazione/esportazione di formati grafici parzial-

Nata per il Video

A differenza di altre piattaforme, l'architettura di Amiga è ottimizzata per le applicazioni video, dove offre una versatilità senza confronti.

Il notevole sviluppo delle applicazioni video basate su Amiga non è frutto del caso, ma di caratteristiche tecniche ben precise del nostro computer nate da scelte di progetto incredibilmente lungimiranti.

La prima caratteristica peculiare dell'architettura di Amiga che la rende ideale per le applicazioni video è la stretta dipendenza di tutte le temporizzazioni interne dalle esigenze della sezione che genera l'immagine. In questo modo le sequenze animate sono sempre perfettamente fluide anche quando vengono registrate su nastro, senza gli scatti o gli artefatti che appaiono inevitabilmente nelle registrazioni generate dai sistemi PC o Macintosh a basso costo, dove la compatibilità con lo standard video PAL è ottenuta mediante conversione della frequenza di scansione.

Su Amiga il segnale fondamentale che scandisce l'attività dei chip custom si chiama pixel clock, con la sua curiosa frequenza di 28,375 MHz. Questo valore segnala la profonda simbiosi tra le esigenze video e i chip custom di Amiga, poiché è un multiplo della frequenza di sincronismo di riga utilizzata dallo standard PAL. I segnali di clock per l'accesso alla Chip Ram e le temporizzazioni dell'uscita video sono ricavati per divisione da questa frequenza, quindi sono a loro volta sincronizzati con la sezione che genera l'immagine sullo schermo. Il tassello che completa il quadro e rende l'Amiga una meravigliosa macchina per la gestione del video è il Copper. Questo coprocessore conosce in ogni momento la posizione del pennello elettronico, quindi può manipolare i registri dei chip custom mantenendosi perfettamente sincronizzato con la scansione video: un software ben realizzato può quindi modificare l'immagine sullo schermo senza mai far apparire disturbi. Questa capacità è stata a lungo una caratteristica esclusiva di Amiga, e anche oggi i chip video per PC compatibili che la prevedono non sono programmabili a basso livello in modo altrettanto ben documentato.

Un altro aspetto che giustifica l'elevata compatibilità video del segnale prodotto da Amiga è la gestione della scansione interallacciata. Questa modalità di gestione che fa parte dello standard video PAL prevede la scomposizione di ogni immagine (chiamata tecnicamente "quadro") in righe pari e righe dispari, che vengono trasmesse alternativamente: quindi un'immagine in movimento trasmessa in standard PAL è composta dalle righe pari del primo quadro, seguite dalle righe dispari dello stesso quadro, poi dalle righe pari del secondo quadro e così via. Ogni spazzolata dello schermo da parte del pennello elettronico dura un cinquantesimo di secondo ed è chiamata semiquadro. L'interallacciamento funziona perché le righe dispari vengono tracciate sullo schermo esattamente negli spazi vuoti lasciati tra le righe pari. Se per errore le righe pari e quelle dispari fossero tracciate dal pennello elettronico una sull'altra l'immagine non sarebbe ferma. Tradotta in impulsi elettrici, la corretta gestione della modalità interallacciata prevede una ben precisa sequenza d'impulsi (detti "di equalizzazione") sulla linea di sincronismo verticale, al termine della scansione di ogni semiquadro. Al momento della sua introduzione sul mercato Amiga era l'unico computer a basso costo capace di generare impulsi di equalizzazione impeccabili, e anche oggi supera la qualità della maggior parte delle uscite video disponibili su schede grafiche per PC compatibili. Ciò significa che abbinando l'Amiga ad un'interfaccia video PAL di qualità adeguata c'è la certezza di ottenere un'ottima compatibilità con ogni tipo di registrazione su nastro.

L'ultima caratteristica vitale che è intensamente sfruttata dalle applicazioni video è la modalità genlock. La fortuna di Amiga nel campo videografico nasce da questa geniale intuizione dei progettisti del chip-set originale, che aggiungendo sulla scheda madre dei primi A1000 una semplice porta logica hanno dato la possibilità di sincronizzare il chip-set con una sorgente di clock esterna applicata al contatto 1 del connettore RGB a 23 poli. Ciò ha un grosso impatto nella qualità del segnale video finale, poiché un genlock per Amiga è più semplice degli analoghi apparecchi esistenti per altre piattaforme e non modifica in alcun modo il segnale video originale.

Paolo Canali

Piccole varianti

Anche se il connettore video di Amiga è rimasto sempre lo stesso, la porta video RGB e l'interfaccia per il genlock sono cambiate più volte. Il cambiamento dalle conseguenze più serie riguarda il pin 21: nei modelli compatti (A500, A600, A1200) porta una tensione di –12 volt, mentre nei modelli desktop (A2000, A3000, A4000) porta –5 volt. Alcune espansioni progettate per A2000 possono distruggersi se vengono collegate alla porta RGB dell'A1200, e viceversa esistono genlock che su A1200 funzionano perfettamente ma su A4000 non vanno.
Un'altra grossa differenza riguarda i livelli di tensione necessari per pilotare le linee di sincronismo, che sono diversi per il chipset AGA rispetto a quello ECS. Questo è uno dei motivi che impedisce d'installare su A4000 alcune schede genlock interne per A2000.
Altre incompatibilità con la funzione genlock possono dipendere da adattatori da 23 a 15 pin per il monitor non idonei, che disturbano il pilotaggio delle linee di sincronismo o, peggio ancora, ingannano l'Amiga facendola commutare in modalità genlock se il monitor è spento: in questo caso Amiga resta bloccata a schermo nero in attesa degli impulsi di sincronismo. Questo problema si può verificare anche usando genlock molto vecchi che non hanno un oscillatore ausiliario sempre attivo per alimentare il PLL: in questo caso se all'accensione di Amiga non c'è un segnale video applicato sull'ingresso del genlock il computer non parte.
Un PLL di cattiva qualità è anche la causa principale del degrado del segnale. Se l'ingresso del genlock proviene da un videoregistratore che ha problemi di stabilità meccanica nel trascinamento del nastro anche i segnali di sincronismo applicati all'Amiga sono instabili, e il risultato della sovrapposizione tra video e computergrafica è scadente. Il problema si risolve facendo passare in un TBC (Time Base Corrector) il segnale video prima di applicarlo al genlock.
Per concludere, una curiosità: la funzione genlock è stata usata anche per altri scopi dall'ingegnoso creatore di Emplant. L'interfaccia per leggere i floppy disk in formato Mac nel drive di Amiga proposta da questo noto personaggio si basava sull'attivazione della modalità genlock, seguita da una variazione continua della frequenza del segnale pixel clock sincronizzata con la posizione della testina del floppy drive: così, con un po' di fortuna, era possibile leggere il formato GCR registrato dal drive Mac a velocità variabile anche con il floppy a velocità fissa di Amiga.

Paolo Canali

Il Genlock

Lo scopo del genlock è quello di sincronizzare l'uscita video di Amiga con quella di un segnale video applicato all'apposito ingresso dell'apparecchio per miscelarlo con la grafica generata al computer. La sincronizzazione è necessaria poiché l'immagine video è governata da impulsi che scandiscono l'inizio di ogni riga e di ogni semiquadro sullo schermo; per mantenere ferma e sovraimposta sul video l'immagine creata da Amiga è quindi indispensabile un circuito che conteggia gli impulsi di sincronismo e fa apparire l'uscita di Amiga sempre nella stessa posizione. I chip custom di Amiga sono già predisposti per la funzione genlock. Per attivarla basta portare basso il pin 2 del connettore RGB all'accensione dell'Amiga e applicare al pin 1 un segnale di clock opportuno, ricavato per moltiplicazione PLL dal segnale di sincronismo orizzontale del video in ingresso al genlock. Il Kickstart, durante l'avviamento di Amiga, riconosce la presenza del segnale di clock esterno e programma opportunamente i chip custom per sincronizzarsi con esso e con i segnali orizzontale e verticale applicati dall'esterno. Da questo momento i sincronismi del segnale video generato da Amiga restano fedelmente agganciati a quelli del segnale video, quindi scritte e grafica si possono miscelare senza difficoltà tramite normale somma elettrica.
Una possibilità aggiuntiva, migliorata con il chip-set AGA, è la funzione di chroma-key. Questo termine indica la possibilità di selezionare un colore generato da Amiga come "trasparente" per il segnale applicato al genlock. Ad esempio, disegnando un quadrato di questo colore su uno sfondo di altro colore, sull'uscita del genlock appare lo sfondo con un "foro" quadrato attraverso cui è visibile l'immagine video applicata all'ingresso. Questo effetto è ottenuto grazie ad un'apposito segnale elettrico che passa allo stato logico basso ogni volta che viene visualizzato il colore trasparente. Il chroma key è usato anche da tutti i programmi che sopprimono i bordi dello schermo. Non fanno altro che impostare il colore del bordo come trasparente: se all'Amiga non è applicato un genlock quel colore diventa automaticamente nero.

Paolo Canali

mente collegato ai servizi del sistema operativo ospite. Il porting su Mac ha richiesto zero minuti, zero secondi. Il porting su Linux, idem. La realizzazione di TitleMachine, un prodotto per la creazione di pagine grafiche per DTV su piattaforma Win e Mac è stata effettuata riutilizzando alcuni componenti di MoreFX, ricollegandoli (a livello visivo, quasi fosse un Lego) in modo da ottenere le caratteristiche desiderate per il prodotto. Anche per TitleMachine Pro, una versione avanzata di TitleMachine, in grado di presentare pagine grafiche con effetti video (una specie di Scala), abbiamo utilizzato componenti già pronti, riscrivendo esclusivamente la parte di gestione delle pagine. Per l'editing delle pagine grafiche, abbiamo utilizzato componenti di tipo "TitleMachine": perché ricostruire un editor di pagine se esiste già? È fantastico: una applicazione completa che diventa un componente per un'altra applicazione. I tempi di sviluppo, di debug e di porting si frazionano, i costi si riducono a tutto vantaggio degli acquirenti.

Il bello è che, grazie all'architettura aperta di AmigaNG, le nostre applicazioni saranno disponibili da subito, pronte a girare su hardware, processori e schede video che probabilmente non conosciamo ancora.

Michele Puccini

I programmi

In questa parte del dossier dedicato alle produzioni video realizzate con Amiga, tratteremo una serie di prodotti software e hardware, che rappresentano lo stato dell'arte del DTV sul nostro computer, e altri che in passato sono stati dei veri e propri punti di riferimento. Alcuni di questi software sono certamente oramai superati, ma se li possedete o riuscite in qualche modo a procuraveli, vi accorgerete che possono essere ancora utilizzati con profitto.

di Andrea Favini e William Molducci

Scala

Uno dei programmi che hanno fatto la storia di Amiga è sicuramente Scala. Le versioni di questo prodotto sono molte: si va dal semplice programma di titolazione al pacchetto completo per presentazioni multimediali.

In particolare nella linea troviamo Scala Home Titler HT100, il titolatore casalingo, ECHO EE300, unico pacchetto con cui veniva fornito anche l'hardware, che serviva come estensione di Scala MM per editare un video e nello stesso passaggio aggiungere titoli e Scala Infochannel IC400, per la gestione di TV via cavo o network chiusi via linea telefonica, rete o satellite. Comunque il pacchetto multimediale per eccellenza è Scala MM, rilasciato in varie versioni, di cui le due di punta erano la 300 e la 400.

La filosofia su cui si basa viene definita dai suoi creatori come "Human touch". Si tratta fondamentalmente del tipo di interfaccia tutta controllabile tramite clic del mouse e senza menù, la quale vuole essere più semplice ed immediata possibile, oltre ad essere decisamente di gradevole aspetto.

Una caratteristica molto avanzata e non direttamente visibile di Scala è il linguaggio multimediale interno, chiamato LINGUA. Si tratta di un linguaggio di programmazione multimediale, abbastanza integrato con ARexx, che permette l'uso di variabili e salti condizionati. Saperlo utilizzare apre le porte a notevoli sbocchi soprattutto per quanto riguarda le applicazioni interattive. Inoltre non si tratta di un programma chiuso, essendo possibile utilizzare vari plug-in esterni.

Per quanto riguarda l'integrazione del sonoro troviamo funzioni avanzate tra cui la possibilità di campionare suoni o la sincronizzazione MIDI.

Gli strumenti messi a disposizione per l'impostazione e la gestione degli oggetti grafici sono innumerevoli, troppi per essere citati tutti in questa sede, mentre è da fare notare la semplicità della gestione delle posizioni degli oggetti nelle scene. Gli effetti di transizione sono ben 100, e tutti molto fluidi e di notevole impatto. Da sottolineare come solo alcuni richiedono un 68020 e 2 MB di RAM, tutti gli altri funzionano su un Amiga 500 con solo 1 MB di RAM. Pur essendo un software sviluppato con in mente gli Amiga di prima generazione, è sorprendente la compatibilità sia con il 68060 che con AmigaOS 3.9.

Le possibilità di creazione sia di presentazioni che di applicazioni multimediali interattive sono con Scala pressoché infinite. Nella dotazione del programma troviamo tra l'altro molti font con varie dimensioni e già un buon assortimento di oggetti grafici e suoni.

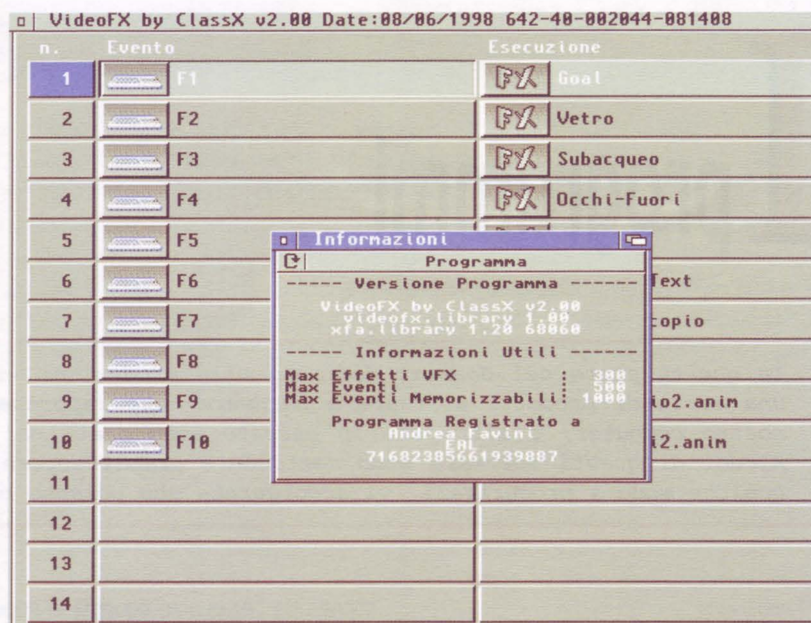
Scala ci mostra l'elenco degli eventi.

Adorage e ClariSSA

Si tratta di software abbastanza datato prodotto dalla ProDAD. ClariSSA è praticamente la sorella maggiore di Adorage.



Gli splashscreen dei prodotti ClassX.



VideoFX all'opera.

Sono due applicativi preposti alla creazione di animazioni con particolari effetti destinati alle produzioni video o multimediali.

Adorage è un pacchetto indirizzato alla creazione di effetti video tipo tendina o dissolvenza. In particolare è dotato di 16 effetti diversi con la possibilità di direzionarli in due modi. L'effetto generato può essere salvato sia come sequenza di immagini IFF oppure come animazione SSA. La sua interfaccia presenta una semplice serie di gadget con tutte le funzioni disponibili: quando si clicca sul gadget di un effetto esso apre un nuovo pannello contente le opzioni di configurazione dello stesso.

ClariSSA invece si presenta come pacchetto decisamente più professionale e completo, con una maggiore flessibilità nella gestione delle animazioni SSA. L'interfaccia a finestre, abbastanza austera in quanto a colori, è abbastanza funzionale compatibile con schermi RTG. Le voci nei menù e i bottoni nei pannelli sono parecchi, ed in effetti il programma, tra quelli trattati in questa sede, è sicuramente uno dei più complessi da utilizzare.

Purtroppo, sia Adorage sia ClariSSA non compaiono più in listino dei rivenditori Amiga già da parecchio tempo.

Videoproduzione secondo ClassX

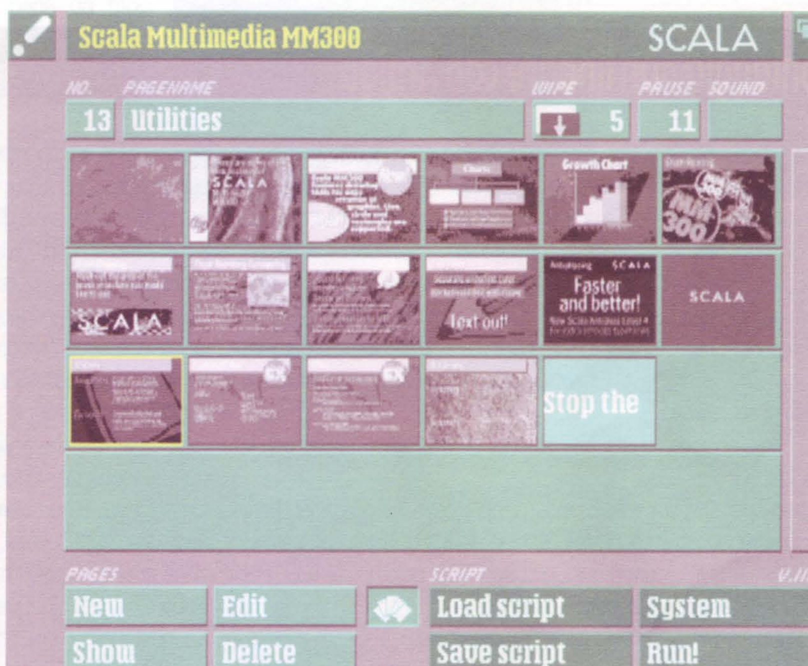
Uno dei nomi di spicco nel panorama del software dedicato alla produzione video è sicuramente ClassX. La ditta toscana si è sempre distinta per software di ottimo livello e soprattutto per la politica di indirizzare i loro prodotti soprattutto ad utenti con macchine di fascia media, non imponendo, come ormai è norma nel

Le potenzialità di Scala

Un uso avanzato di Scala supera le esigenze della videotitolazione casalinga e si sposta verso obiettivi più grandi, quali la gestione di grafica e audio per trasmissioni televisive o la produzione di video informativi. Le reali potenzialità di questo software vengono rivelate all'utente nel momento in cui si abbandona la creazione di titolazioni statiche per dedicarsi alla produzione di titolazioni dinamiche, ovvero di progetti che mostrano informazioni in continua variazione, lette da una base di dati, ricevute attraverso un collegamento a Internet o persino comunicate a Scala in tempo reale, durante la visualizzazione dei dati. Per far ciò è necessario ricorrere all'interfaccia ARexx che Scala mette a disposizione dell'utente, e che permette di accedere a praticamente tutti i comandi che solitamente vengono impartiti attraverso l'interfaccia a bottoni.
In questo modo, scrivendo uno script che dialoga sia con un software di archiviazione (QuickFile, Fiasco...) sia con Scala, possono essere presentate a video informazioni attinte da un archivio dati, con modalità, tecniche ed effetti variabili a seconda del tipo di tali informazioni e del loro contenuto. Il campo di applicazione è ovviamente sterminato: un servizio di annunci di secondamano verrebbe facilmente realizzato facendo leggere a Scala i testi degli annunci dalla base di dati. Gli stessi potrebbero essere mostrati seguendo un ordine ben preciso, a seconda della tipologia dell'annuncio e dando un'enfasi particolare (da rendere attraverso semplici accorgimenti grafici) agli annunci più interessanti o a quelli che contengono informazioni la cui validità è soggetta a una scadenza temporale. Allo stesso modo, Scala e una base di dati possono rivelarsi un'accoppiata vincente nel mostrare dati inerenti attività sportive, a cominciare dallo spoglio in diretta della schedina del totocalcio, passando attraverso il riepilogo delle posizioni in classifica delle squadre e terminando col mostrare alcune curiosità e statistiche sugli arbitri o i campi di gioco.
A volte si avverte in Scala la mancanza di operatori grafici in grado di realizzare e disegnare figure complesse a video. Ad esempio dei grafici statistici "a torta" o facenti uso di poligoni complessi.
Così come si sente la mancanza di effetti particolari: sfumature di colore, ombre o effetti di trasparenza che non è facile, se non impossibile, ottenere col solo uso dei comandi grafici posseduti dal programma. In questi casi la soluzione migliore è interfacciare lo script ARexx anche con un buon programma di disegno provvisto di porta ARexx; un esempio su tutti: Personal Paint della Cloanto.

panorama informatico, l'aggiornamento dell'hardware. I prodotti sono pertanto potenti, ma allo stesso tempo leggeri e quasi sempre esenti da bachi.

La suite completa per videoproduzione su Amiga fornita dalla ClassX comprende VideoFX, X-DVE, PowerTitler e FontMachine. Parlare in maniera esauriente di ognuno di questi richiederebbe troppo spazio. Focalizzeremo dunque l'attenzione su VideoFX, l'ultimo nato in casa ClassX. Prima di partire con l'analisi dei prodotti è bene ricordare che la casa toscana ha progettato anche un formato di animazione con librerie ottimizzate per i vari processori, l'XFA. L'eXtra Fast Animation è un formato che miscela una discreta compattezza delle animazioni create con una notevole velocità e fluidità d'esecuzione. PowerTitler é uno dei prodotti più vecchi della ClassX realizzato in Amos. Si tratta di un videotitolatore abbastanza buono e semplice da usare. X-DVE invece é un prodotto destinato alla creazione di effetti video da utilizzare in montaggi ad esempio tramite un genlock. La dotazione di effetti applicabili é abbastanza ampia. L'interfaccia, la quale ricorda vagamente quella di Scala, comprende la lista degli effetti ed una serie di bottoni di gestione nella parte bassa. Gli effetti creati possono essere salvati come sequenza di fotogrammi o come animazione XFA. X-DVE é l'unico dei prodotti ClassX a supportare i processori PowerPC. Fontmachine invece é un'ottimo programma per la creazione di colorfont con varie funzioni che permettono di ottenere risultati di notevole impatto visivo. Tra l'altro é in grado di generare animfonts. Si tratta dunque di un prodotto abbastanza utile per chi vuole creare titolazioni di un certo livello, oltre ad essere un buon strumento che può tornare utile anche per la creazione di pagine web. X-DVE e Fontmachine sono dunque due valide spalle per VideoFX, il quale, oltre a potere generare effetti di vario tipo, presenta ottime caratteristiche di

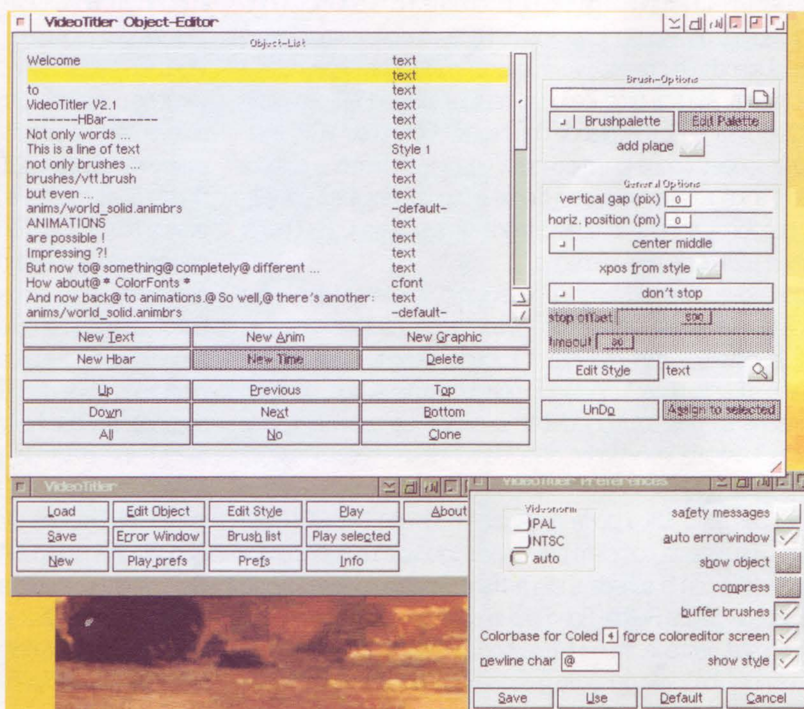


Ecco come si presenta Scala in modalità storyboard.

In questo modo, tutte le operazioni grafiche che possono essere demandate al software di disegno, e il risultato finale può essere "spedito" a Scala attraverso una normale operazione di salvataggio in un file di immagine e una corrispondente lettura da parte del programma di titolazione.

Come si può notare, le potenzialità di Scala utilizzato attraverso ARexx sono enormi, e la quantità di applicazioni è dipendente solo dalla fantasia dell'utente. AmigaOS si rivela ancora una soluzione economica e efficace per tutte quelle emittenti televisive che, dalle previsioni meteorologiche alla visualizzazione di un semplice segnale orario, desiderano un sistema estremamente versatile per la gestione delle proprie produzioni.

Enrico Altavilla



L'interfaccia MUI di VideoTitler2.1.

gestione di apparecchiature video. Il concetto su cui si basa é quello di evento-effetto, cioè é possibile associare una qualsiasi operazione grafica o sonora che sia ad un click del mouse o ad una combinazione di tasti. Questo permette di potere utilizzare il programma agevolmente per la gestione di trasmissioni di vario genere in tempo reale dove spesso non si sa a priori quali effetti si debba utilizzare. Comunque anche per montaggi video, grazie all'ottima dotazione di tendine professionali alfachannel sia a colori che B/N, dei più di trecento plug-in tipo VFX e oltre duecento effetti DVE e KIT pronti concessi in licenza da SPC VideoStudio, si pone come programma professionale molto versatile e anche molto potente. Tra le caratteristiche avanzate troviamo una buona gestione dei timer e la presenza dell'interfaccia ARexx. La versione 2 di VideoFX viene venduta su CD il quale comprende, oltre ai numerosi effetti pronti citati in precedenza, le versioni complete di X-DVE2 e Fontmachine 1.15, oltre ad alcune versioni demo più recenti dei due e di PowerTitler, parecchio materiale grafico e campioni

Montaggio non lineare con Amiga

La scheda PAR dispone di uscite componenti di qualità broadcast, ma non è propriamente una scheda di montaggio non lineare, perché non consente un vero e proprio editing stile premiere, piuttosto un play di singoli file creati con il suo software un pò spartano. Per saperne di più abbiamo interpellato Luciano Merighi, il noto autore di video su Amiga, vincitore di numerosi premi in manifestazioni prestigiose, tra cui il recente premio Videotecnica, ottenuto al Cinecittà Internet Film Festival 2000, e anche al Bit Movie, che l'ha utilizzata per realizzare numerosi suoi lavori.

Ecco come ci racconta la sua esperienza di realizzazione video con la scheda PAR:

"Il flusso operativo era questo: a casa mia creavo le animazioni distribuendo il rendering su di un A2000 e un A4000 collegati con par-net salvando i singoli fotogrammi su un disco SCSI esterno da 1GB. Per verificare la resa, creavo delle animazioni in formato DCTV, che sul 4000/060 giravano in modo full PAL interlaciato a piena velocità. Quando avevo tutti i frame, lo collegavo al 2000 con PAR, gli facevo leggere i fotogrammi per creare le animazioni nel suo formato custom (ci metteva molto tempo!). Il problema di fondo era che per motivi logistici, il risultato doveva per forza andare bene, mi dovevo immaginare prima gli stacchi ed il montaggio, in quanto la PAR non lo permetteva agevolmente. Alla fine producevo un master muto (la PAR non gestisce l'audio) su VHS, e lavorando con l'audio dubbing sul VCR, effettuavo la sonorizzazione in tempo reale, grazie a un mixerino autocostruito e a vari ammennicoli, per i rumori e con un microfono completavo la colonna sonora. In questo modo ho realizzato Careoche, Al burattein e 25 aprile prima versione."

Per conoscere i lavori di Merighi vi consigliamo di collegarvi con le sua pagina su Internet all'indirizzo: http://www.merifon.3000.it.

Dopo la doverosa mini-intervista a Luciano Merighi, riprendiamo il discorso sui sistemi per il montaggio non-lineare per Amiga, ponendo l'attenzione su due soluzioni di ottima qualità. La prima di queste riguarda il sistema Vlab-Motion della MacroSystem, la casa tedesca che ha realizzato le schede grafiche Retina Z2 e Z3, il framer Vlab (in versioni per Zorro II/III e porta parallela) e il famoso DRACO. Vlab-Motion è un sistema completo per il montaggio video e audio, che si integra anche con la scheda audio a 16 bit Toccata, inoltre si avvale della scheda grafica Retina. Sono dati in dotazione anche gli appositi programmi di gestione, tra cui Movieshop, che contempla la funzione "Auto smoothing", utile per porre rimedio all'inadeguatezza del formato JPEG nel gestire flussi di dati instabili, come quelli delle sequenze video; inoltre è disponibile il programma "Necleus", un server ARexx per Movieshop, con cui realizzare effetti e tendine, tra una scena e l'altra, inoltre il software è disponibile anche il lingua italiana. Naturalmente è d'obbligo un hard disk veloce e di notevole dimensioni, tenete presente che per realizzare un filmato di 15 minuti, occorrono quasi 1 Gbyte per la parte video e 300 Mbyte per quella audio.

Chi non accetta compromessi ed è disposto ad investire cospicue somme, deve necessariamente indirizzarsi al sistema DBC 32 Elite (Digital Broadcaster), di qualità Betacam, realizzato per A4000. Tra le varie caratteristiche e possibilità citiamo quella di registrare sull'hard disk le sequenze video, montarle con accesso sui singoli quadri in tempo reale, assemblare immagini digitali creati con programmi 3D, realizzare effetti speciali, oltre ad usufruire del rortoscoping (elaborazione di singoli quadri e semi-quadri dei fotogrammi, digitalizzati con elaboratori grafici). Questo sistema si avvale anche della scheda Soundstage per il montaggio audio e la creazione di effetti in tempo reale. Con DBC 32 Elite la sorgente video (di tipo analogico) viene catturata dalla scheda per mezzo di un chip con caratteristiche Broadcast in standard Video CCIR 624, il quale ha una banda passante di 13.5 MHz ed una risoluzione di 720x576 pixel, con sovra-campionamento Video 2x (4:2:2). L'immagine viene convertita sotto forma di dati i quali vengono compressi per mezzo dell'algoritmo JPEG, riducendo quindi notevolmente le dimensioni di ogni frame, altrimenti troppo estesi per essere immagazzinati. Il Digital Broadcaster Elite 32, grazie all'impiego di chip di alta qualità e ad un sistema di supporto tecnologicamente avanzato, riesce a mantenere un livello di compressione fino a 2:1, preservando la qualità dell' immagine. L'ultimo, e più importante procedimento, è naturalmente quello di registrare su disco fisso i dati elaborati. La buona riuscita di questa operazione è legata a diversi fattori, uno di questi riguarda naturalmente il controller dell' Hard Disk, che deve supportare dei transfer rate molto alti, intorno ai 6-10 Mbyte al secondo, per cui l'hard disk deve essere molto veloce sia in trasferimento che in tempo d'accesso alla singola informazione e deve soprattutto riuscire a mantenere tali prestazioni ininterrottamente (senza ricalibrazione termica). Il Digital Broadcaster Elite 32 per raggiungere il massimo delle prestazioni può opzionalmente avvalersi del Quick Array, che utilizza un sistema di trasferimento SCSI2 FAST utilizzando 2 Hard Disk identici collegati in parallelo, quindi in grado di sostenere il doppio delle prestazioni di un singolo hard disk (6 Mbyte/s x 2 = 12 Mbyte/s sostenuti).

William Molducci

audio in formato 8svx, colorfonts e varie utilità. Si tratta dunque di un'ottima suite sufficiente per gestire uno studio di montaggio professionale basato su sistemi Amiga.

VideoStagePro

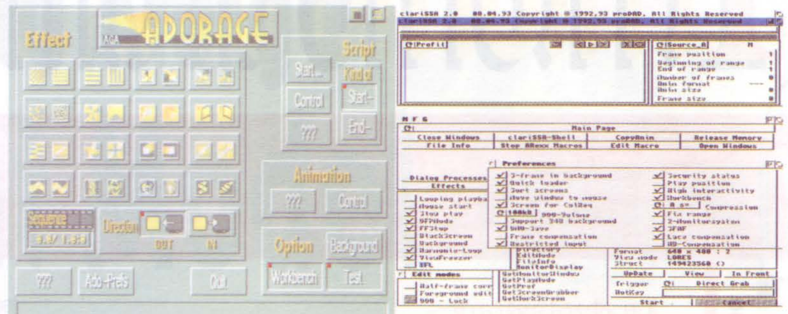
Non famoso come altri prodotti su Amiga, ma comunque decisamente funzionale e molto potente, è VideoStagePro. La sua interfaccia si presenta molto simile a quelle di Scala e Adorage, ed è abbastanza semplice ed intuitiva.

La caratteristica che lo rende più appetibile è la compatibilità del suo ambiente con i sistemi RTG (CGX e P96), così che, oltre alla possibilità di utilizzare risoluzioni più riposanti, sarà possibile avere sott'occhio sia la storyboard che la timeline. La sua dotazione comprende un buon numero di effetti di transizione, con tanto di anteprima in tempo reale.

Anymagic

Gli amighisti della prima ora (o quasi) si ricorderanno certamente della mitica AEGIS, la software house che realizzò una serie di incredibili programmi, dedicati alle applicazioni DTV. Tra questi un merito particolare lo dobbiamo riservare ad Anymagic, uno dei migliori generatori di effetti speciali, che già da allora supportava le animazioni.

Di questo programma oramai non si parla da molti anni, ma chi lo avesse acquistato all'epoca potrà certamente utilizzarlo ancora con profitto, soprattutto visti i processori veloci disponibili attualmente e grazie anche alla versione in virgola mobile per FPU.



Adorage e ClariSSA a confronto.

DeLuxe Video III

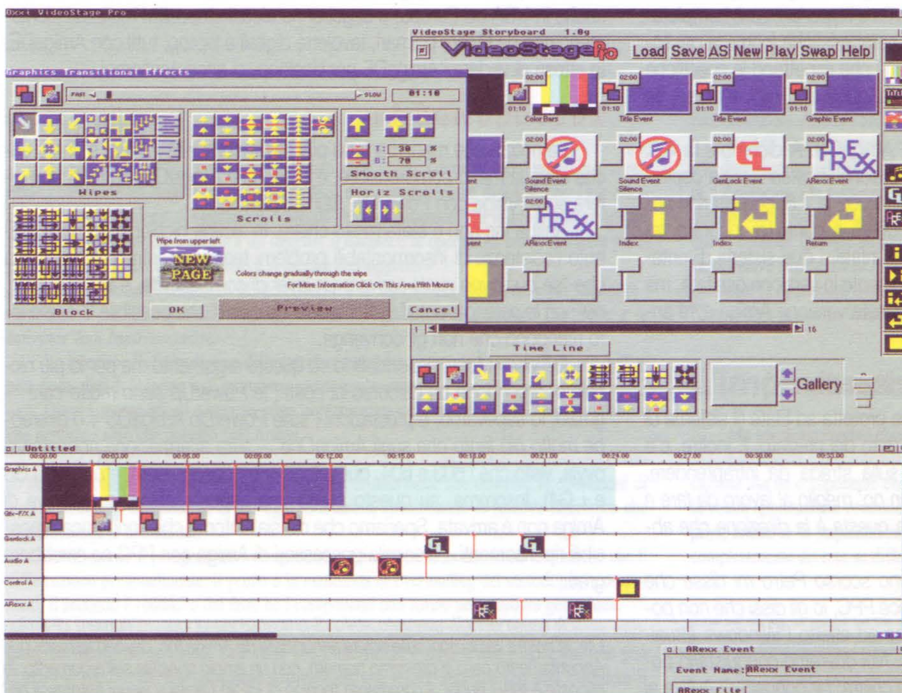
Agli inizi degli anni Novanta questo programma fu una vera rivelazione, in quanto era in grado di effettuare veri e propri montaggi di animazioni, immagini, titoli e suoni. DeLuxe Video III, della mitica software house Electronic Arts, può essere considerato ancora oggi uno dei migliori del suo genere (SCALA escluso), limitato dal fatto che supporta un massimo di 16 colori (all'epoca era di moda il chipset ECS). Il programma purtroppo non è stato aggiornato in versione AGA, e quindi non può sfruttare gli appositi modi grafici, ma può risultare una valida soluzione anche per riversare su videocassetta animazioni e soprattutto presentazioni multimediali, usufruendo di un ottimo player, liberamente distribuibile.

E su Aminet?

Facendo una rapida ricerca su Aminet di quello che potrebbe essere del valido software freeware o shareware, dobbiamo purtroppo dire che non abbiamo trovato molto. Per lo più si tratta di piccoli titler abbastanza limitati.

Un programma abbastanza valido e per cui vale la pena di spendere due parole è VideoTitler 2.1 di Andreas Ackerman. Si tratta di un programma che può risultare utile per i titoli di coda, in quanto genera i classici titoli a scorrimento verticale. Tra le sue caratteristiche troviamo la possibilità di inserire anche immagini e animazioni, e su Amiga AGA si possono generare titoli in qualità 24 bit.

La scelta dell'interfaccia, a differenza della maggior parte dei programmi di questo tipo che aprono uno schermo proprietario spesso in modalità video nativa Amiga, è ricaduta sulla MUI. ■



Storyboard, timeline e pannello degli effetti di VideoStagePro.

Speciale

Il ritorno di amiga!

Colpo di scena a Saint Louis! Sei mesi dopo aver annunciato - con il rilascio di AmigaOS 3.9 - la fine dello sviluppo su Amiga Classic, e i nuovi AmigaOne con AmigaDE per la primavera successiva, Amiga Inc gira bruscamente pagina e presenta ora un programma molto articolato, che parte proprio dal Classico per arrivare, alla fine del cammino, all'uscita di AmigaDE, in lieve ritardo su quanto previsto. Vediamo in dettaglio cosa è cambiato, e perché.

a cura della Redazione

La rivoluzione

Punto primo: vi ricordate di AmigaDE? Bene: dimenticatevene. O meglio, dimenticatevene per qualche mese. Non lo vedremo prima di dicembre.

Punto secondo: vi ricordate AmigaOS? Quel bel sistema operativo che tanto ci piace, che sarebbe dovuto morire con la versione 3.9? Bene: dimenticatevi questo sinistro particolare. Ci saranno versioni successive. 4.0, 4.2, 4.5, 5.0... tutte per PowerPC. E senza che sia stato necessario vendere cinquantamila copie del 3.9.

Punto terzo: vi ricordate gli AmigaOne? Quelle macchine su cui avrebbe dovuto girare AmigaDE? Bene. Adesso su quelle macchine, da luglio, ci girerà AmigaOS 4.0.

Punto quarto: vi ricordate Amiga? Quello che usiamo tutti i giorni? Bene, anzi, male: lui è escluso da questa rivoluzione. Le nuove versioni di AmigaOS non gireranno su Amiga, nemmeno su quelli dotati di scheda PPC.

AmigaOS: i piani di battaglia

AmigaOS 4.0 PPC uscirà a fine luglio. Viene definito come una nuova versione di AmigaOS classico, ma non girerà sugli Amiga classici. Programmato da Amiga Inc, Haage & Partner e Hyperion, sarà completamente nativo PPC, conterrà alcune nuove caratteristiche (come la gestione della memoria virtuale) e girerà sui sistemi che rispettano le specifiche Zico: ossia, gli AmigaOne. Quelli di Eyetech, quelli di bPlan, e (forse, se uscirà) il BoXer.

Poi, ogni sei mesi, nuove versioni di AmigaOS. A dicembre la 4.2. Conterrà per la prima volta AmigaDE (in versione "*hosted*", ossia ospitato) e un emulatore di AmigaClassic. A luglio 2002 la 4.5, con ulteriori novità. E a dicembre 2002 la 5.0; che segnerà il punto di incontro tra AmigaOS e AmigaDE. Da questa versione, infatti, i due sistemi diventeranno una cosa sola: AmigaDE non sarà presente in versione ospitata, ma integrato direttamente nel sistema. E da questa versione Amiga avrà anche la memoria protetta.

AmigaDE: i perché di un ritardo

A quanto pare, aggiungere la memoria protetta ad Elate (il sistema di TAO su cui si basa AmigaDE) è stato più duro del previsto. E inoltre, c'è stato anche un ripensamento generale sulla strada da intraprendere. Spiega Bill McEwen: *"Abbiamo pensato un po' meglio al lavoro da fare e per questo siamo in ritardo di 6 mesi, ma questa è la direzione che abbiamo preso"*.

Qualche ammissione di errore (*"L'anno scorso Petro mi disse che avremmo dovuto portare AmigaOS in codice PPC, io gli dissi che non potevamo, ma mi sbagliavo"*) e qualche frase ad effetto (*"Windows attualmente detiene il 92% del mercato desktop. Noi dovremo conquistarlo poco alla volta", "La missione dell'AmigaDE è chiara: far conoscere Amiga al resto del mondo!"*) sono bastate per riscaldare (e forse convincere) la platea di Saint Louis, ma cerchiamo di capire meglio i motivi veri (quelli che non vengono detti) che stanno dietro a questo brusco cambio di direzione.

Secondo noi i motivi principali sono due. Il primo lo dice chiaramente lo stesso McEwen: *"Tutto è scaturito dalla necessità di aggiungere la memoria protetta ad AmigaDE. Non c'è stato il tempo di apportare cambiamenti ai sorgenti di TAO: esso è studiato per una fetta di mercato dove la memoria protetta non è richiesta. Il nostro mercato invece ne ha bisogno"*. Quindi, l'aggiunta della memoria protetta ha richiesto più tempo del previsto.Il secondo possiamo dedurlo da alcune dichiarazioni più sfumate: *"Non era mia intenzione agire in questo modo, ma allo stato delle cose era l'unica strada percorribile"*. Se McEwen ammette che sta prendendo una strada che non lo entusiasma, significa che vi è stato costretto: dagli eventi, cioè dalla necessità di avere dei risultati prima dell'uscita di AmigaDE per desktop; e probabilmente anche dagli investitori, evidentemente non disposti ad aspettare ancora diversi mesi con il portafoglio aperto. E i risultati, McEwen non ne fa mistero, devono arrivare, altrimenti *"dovremo rivalutare le nostre decisioni"*. Insomma, se questa strada non funziona, si cambierà ancora!

Intanto, almeno lui, AmigaDE per palmari è pronto, e sono già disponibili i primi dispositivi PDA con installato AmigaDE. Si tratta di un palmare di Sharp, lo Zaurus, già disponbibile in Giappone e tra qualche mese anche in USA ed Europa; e seguiranno alcuni dispositivi realizzati nientemeno che da Psion: palmari, tavolette digitali e laptop, tutti con AmigaDE. In attesa di vedere l'AmigaDE per desktop, ci accontentiamo!

La brutta notizia

La notizia che meno ha fatto piacere la comunità Amiga, e che è anche stata la meno comprensibile, è il fatto che AmigaOS 4.0 PPC non girerà sugli Amiga con PowerUp. Questo perché?

Amiga Inc non è stata molto chiara. In alcune dichiarazioni ha sostenuto l'esistenza di insormontabili problemi tecnici, mentre in altre diceva che *"se qualcuno vuole scrivere un layer di compatibilità, è libero di farlo, noi non lo ostacoleremo"*. Sottintendendo quindi che possibile lo è, ma loro ritengono che non gli convenga.

E Fleecy Moss, rispondendo su questo argomento, ha per lo più nicchiato, facendone un discorso di costi (*"le PowerUp sono molto care"* – grazie, lo sapevamo) e prestazioni (*"sulle PowerUp AmigaOS 4.0 girerebbe molto più lento che sugli AmigaOne"* – altra affermazione abbastanza ovvia, visto che i 603 e 604, pur veloci, non possono competere con i G3 e i G4). Insomma, su questo punto una risposta chiara e definitiva di Amiga non è arrivata. Speriamo che ciò sia sintomo che sono ancora possibili ripensamenti. I diecimila possessori di Amiga con PPC ne sarebbero grati.

A causa del già avanzato stato di preparazione di questo numero di Amiga Life, le nostre valutazioni sulle novità annunciate da Amiga Inc. devono fermarsi qui. Appuntamento però al prossimo numero, con un ampio speciale sull'argomento, le risposte a tutti i dubbi, il commento tecnico di Paolo Canali e alcuni autorevoli pareri di membri importanti della Comunità. Al mese prossimo

Introduzione ad Amiga Component Model

Qualche mese or sono Fleecy Moss chiedeva sulla mailing list pubblica per sviluppatori quattro persone che creassero altrettanti blueprint rappresentanti 4 formati grafici per iniziare a testare l'Amiga Component Model (d'ora in avanti semplicemente ACM), definito da lui stesso le fondamenta di AmigaDE e soprattutto dell'Amiverse, l'obiettivo finale di Amiga Inc.
A questo annuncio la reazione degli sviluppatori è quasi sempre stata la stessa: cosa è ACM e cosa sono i blueprint? Da metà gennaio tutti coloro che lo vogliono possono testare ACM firmando un NDA con Amiga Inc e iscrivendosi alla relativa mailing list. Il questo articolo si farà una panoramica del prodotto lasciando la trattazione tecnica in un secondo e più approfondito articolo.

di Alessandro Enrietti

Generalità

ACM è un modello di componenti basato sulla aggregazione di interfacce. Un componente consiste in un dataset (un insieme di dati) e in una collezione di interfacce. Una interfaccia è una collezione di operazioni. Volendo fare un paragone con la programmazione ad oggetti, un componente è simile a un oggetto, il dataset e le operazioni possono essere paragonate rispettivamente agli attributi e ai metodi dell'oggetto.

ACMS (Amiga Component Model System) è un sistema per descrivere e per istanziare i componenti. ACMS contiene i seguenti elementi: *i Blueprint, le Interface Definition e le Interface Tool Implementation.*

Le Interface Definition sono delle interfacce che descrivono le operazioni (nome dell'operazione, dati di ingresso e di uscita) ma senza implementarle.

Queste operazioni, al contrario, sono implementate nelle Interface Tool Implementation, che non sono altro che normali tool Amiga.

Infine i Blueprint descrivono i componenti descrivendo il loro dataset (un blueprint diverso per ogni componente), specificando l'insieme di interfacce che descrive le operazioni di quel determinato componente e, per ogni interfaccia, specificando le relative interfacce che implementano le operazioni.

Continuando il paragone tra i componenti e gli oggetti sono due le caratteristiche che li differenziano principalmente: il primo è la mancanza di overloading dei metodi per i componenti, il secondo è costituito dal fatto he i componenti non hanno una struttura gerarchica.

Una interfaccia viene creata quando questa viene registrata con ACMS e le viene assegnato un identificatore unico. Una volta che l'interfaccia è stata creata (registrata) non può essere più modificata, ma solamente sostituita da una nuova versione che può estendere il numero di operazioni presenti nell'interfaccia.

In ogni caso l'interfaccia può essere implementata da differenti interface tool in differenti situazioni. Anche i blueprint vengono creati registrandoli con ACMS.

ACMS istanzia un componente quando questo deve essere utilizzato da una applicazione e lo distrugge quando questo non è più necessario. ACMS inoltre si occupa di gestire (allocare e deallocare) la memoria occupata dal dataset del componente, però questo avviene chiamando le operazioni *while_creating e while_destroying*. Ogni componente deve avere queste due operazioni. Quando un componente è istanziato, l'applicazione che ne ha richiesto la creazione riceve handle dal ACMS. Solo l'applicazione che possiede l'handle del componente può utilizzare le operazioni del componente stesso. Infine, non vi è modo di modificare i dati del componente se non utilizzado le operazioni dello stesso.

L'importanza di ACM

Ma per quale motivo questo software è cosi importante?

La risposta è presente nella documentazione del ACM stesso, e dice: "Se la vostra applicazione usa un componente che è descritto da un determinato blueprint, avrete la certezza che la vostra applicazione continuerà sempre a funzionare su ogni sistema che conosce quel blueprint, anche se le implementazioni del dataset e delle interfacce del componente può essere completamente diversa su differenti sistemi".

Ringraziamo Fleecy Moos di Amiga Inc per aver permesso la descrizione di una delle caratteristiche di AmigaDE nonostante essa sia ancora in una versione primitiva e non pubblica.

Amiga C
Parte III

Questo mese daremo un'occhiata da vicino ad Intuition, definito in "Amiga ROM Kernel Reference Manual: Libraries" come "il nome collettivo dato alle librerie di funzioni, alle strutture dati e agli altri elementi necessari a creare un'interfaccia grafica per le applicazioni Amiga".

di Gabriele Santilli

Le Tag List

A partire dalla versione 2.0 del sistema operativo, Intuition fa largo uso delle Tag List (letteralmente "liste di etichette") per il passaggio dei parametri dalle applicazioni (invece delle strutture dati che venivano usate nell'1.3). Una Tag List è un array di strutture `TagItem` (da `<utility/tagitem.h>`):

```
struct TagItem
{
    ULONG ti_Tag;
    ULONG ti_Data;
};
```

Il campo `ti_Tag` specifica un attributo da impostare; il valore a cui impostarlo viene messo in `ti_Data`. L'array è terminato dall'etichetta `TAG_DONE` (il cui campo `ti_Data` viene ignorato).

L'uso delle Tag List permette una grande flessibilità da parte del sistema operativo e una grande comodità da parte del programmatore. In questo modo è molto semplice aggiungere nuove funzionalità ad una chiamata di libreria semplicemente definendo nuove etichette per nuovi attributi, senza creare il benché minimo problema alle applicazioni esistenti. Inoltre, tutte le funzioni che usano Tag List per ricevere parametri definiscono dei valori di default per ogni attributo; in questo modo il programmatore deve specificare solo gli attributi il cui valore è diverso da quello di default.

Vedremo degli esempi di Tag List nei prossimi paragrafi.

Schermi e finestre

I componenti fondamentali della GUI di AmigaOS sono schermi, finestre, menù e gadget. L'esempio di questo mese riguarda le funzioni `OpenScreenTags()` e `OpenWindowTags()` della `intuition.library` e come gestire gli eventi correlati ad una finestra.

`OpenScreenTags()` permette di aprire un nuovo schermo. Essa ritorna un puntatore alla struttura `Screen` (definita in `<intuition/screens.h>`) oppure `NULL` se non è stato possibile aprire lo schermo; i suoi due argomenti sono un puntatore ad una struttura `NewScreen` inizializzata oppure `NULL` (nel caso, il più comune, in cui si voglia utilizzare solo la Tag List) ed un numero non definito di `TagItem` (passati come gli argomenti della `printf()` - questa tecnica si chiama *VarArgs*). Ad esempio:

```
my_screen = OpenScreenTags(NULL,
                    SA_DisplayID,     HIRES_KEY,
                    SA_Depth,         2,
                    SA_Title,         "Titolo dello schermo",
                    TAG_DONE
          );
```

Lo schermo deve poi essere chiuso con la funzione `CloseScreen()`; quest'ultima, a partire dalla versione 36 della `intuition.library`, ritorna un valore booleano che indica se lo schermo è stato effettivamente chiuso (`TRUE`) oppure se non è stato possibile perché in esso ci sono ancora delle finestre aperte (`FALSE`). (Si noti che nelle versioni antecedenti alla 36 se si chiudeva uno schermo contenente ancora delle finestre si poteva avere un crash del sistema.)

Per aprire una nuova finestra, invece, bisogna chiamare `OpenWindowTags()`. La sintassi è simile a quella di `OpenScreenTags()`; i due parametri sono un puntatore (opzionale) ad una struttura `NewWindow` inizializzata e una Tag List, mentre il risultato è un puntatore a `Window`. (Entrambe le strutture sono definite in

<intuition/intuition.h>.)

Ad esempio:

```
my_window = OpenWindowTags(NULL,
          /* Posizione e dimensioni */
          WA_Left,            20,
          WA_Top,             20,
          WA_Width,           400,
          WA_Height,          150,
          /* Vogliamo il gadget di chiusura */
          WA_CloseGadget,     TRUE,
          /* La apriamo sul nostro schermo */
          WA_CustomScreen,    my_screen,
          WA_Title,           "Titolo della finestra",
          WA_ScreenTitle,     "Titolo dello schermo quando la finestra è attiva",
          TAG_DONE
          );
```

La finestra deve essere poi chiusa con `CloseWindow()`.

Gli eventi

Una volta aperta una finestra, la maggior parte dei programmi non fa altro che attendere il verificarsi di un evento (come il clic dell'utente su un gadget, eccetera). Intuition notifica le applicazioni del verificarsi di eventi riguardanti la GUI tramite le primitive di comunicazione interprocesso fornite da Exec. Di default, ad ogni nuova finestra viene associata una porta messaggi, che può essere vista come un ponte di comunicazione tra il nostro task e Intuition; il programma non deve far altro che attendere l'arrivo di un messaggio alla porta, e quindi guardare di cosa si tratta. Questa porta prende il nome di IDCMP ("Intuition Direct Communication Message Port").

Un messaggio è semplicemente una struttura dati; nel caso di Intuition, si tratta di un IntuiMessage (definito sempre in <intuition/intuition.h>), che contiene tutte le informazioni riguardanti l'evento.

Le più importanti sono:

- la *classe* dell'evento (ad esempio: ridimensionamento della finestra, pressione di un tasto del mouse, clic su un gadget, clic sul gadget di chiusura, selezione di un elemento dal menù, ecc.);
- la posizione corrente del mouse (il cui significato può dipendere dalla classe dell'evento);
- una copia del valore dell'orologio di sistema (che permette di conoscere l'istante esatto in cui è stato generato l'evento);
- un puntatore alla finestra da cui origina l'evento.

Al momento di aprire una finestra (oppure in seguito, con la funzione `ModifyIDCMP()`), bisogna specificare quali classi di eventi si è interessati a ricevere; non verranno inviati messaggi la cui classe non sia una di quelle specificate dal programmatore. In questo modo si evita del traffico inutile.

Semplificando, la comunicazione avviene nel modo seguente.

Appena si verifica un evento, Intuition alloca e riempie una struttura `IntuiMessage`, la invia al task che ha aperto la finestra a cui l'evento è associato (tramite la porta messaggi della finestra) e attende da questo una risposta.

L'applicazione, che normalmente si trova in attesa, viene *risvegliata*, si accorge della presenza di un nuovo messaggio, ne legge il contenuto e risponde ad Intuition (che può quindi procedere a deallocare la memoria allocata, ecc.), quindi prende i provvedimenti opportuni (ad esempio chiudendo la finestra se l'utente ha cliccato sul gadget di chiusura).

È importante rispondere ad Intuition il prima possibile, perché mentre si trova in attesa di una risposta non può gestire gli altri eventi (bloccando l'intera GUI).

Nel caso in cui la nostra applicazione abbia bisogno dei dati contenuti nell'`IntuiMessage` per un tempo "lungo", bisogna copiare il messaggio appena arriva e rispondere subito, quindi elaborarne il contenuto.

Conclusioni

Sul CD, come al solito, trovate un esempio in grado di aprire uno schermo e, al suo interno, una finestra; esso mostra come gestire gli eventi ricevendo e rispondendo ai messaggi.

Parleremo più diffusamente della comunicazione interprocesso nel prossimo appuntamento: non mancate!

ARexx
Parte VIII: Filtri e CD

Questa puntata è "dura e pura", cioè è dedicata alla programmazione ARexx basica. Assumeremo soltanto la presenza delle funzioni di rmh.library, la quale mi permetto di considerare standard, e di regex.library. Rivolgeremo la nostra attenzione alla creazione di piccole macro della categoria dei "filtri". I filtri realizzano piccolissime operazioni, come eliminare le righe vuote di un file, aggiungere la numerazione alle righe di un file, ordinare il contenuto di un file e così via. I filtri poverini, sono veramente sottovalutati, però quando servono e non si hanno a disposizione, se ne sente duramente la mancanza. Gli algoritmi presentati sono "basici" e vanno considerati "d'esempio". Sottolineo ciò poiché, data la lentezza di ARexx, alcune operazioni sono compiute a "passo di lumaca". Però, pensando che nella maggior parte dei casi la velocità di un programma non dipende dal linguaggio in cui è scritto, ma piuttosto dalla bontà dell'algoritmo scelto, tocca a voi armarvi d'ingegno e trovare il modo di fare le stesse cose più velocemente.

di Alfonso Ranieri

Operazioni comuni

Abbiamo a che fare con operazioni sui file; quindi, quasi sempre, dovremmo aprire un file di input ed uno di output. La procedura standard usata è:

```
if ~open("STDERR","CONSOLE:","w") then stderr="STDOUT"

if ~ReadArgs("FROM,TO") then do
        call PrintFault()
        exit
end

if parm.0.flag then do
        if ~open("IN",parm.0.value,"r") then do
                call PrintFault()
                exit
        end
end
else in="STDIN"

if parm.1.flag then do
        if ~open("OUT",parm.1.value,"w") then do
                call PrintFault()
                exit
        end
end
else out="STDOUT"
```

Con queste linee di codice, realizziamo la graditissima operazione di poter leggere sia da STDIN sia da file indirizzato, sia da file definito dall'utente sulla linea di comando. Analogo discorso per lo output. L'utilità di ciò si presenta soprattutto con shell che permettono di reindirizzare attraverso un meccanismo di pipe lo output di un comando come fosse lo input di un altro (ad esempio la vecchia, ma sempre apprezzatissima WShell), come in

```
list c: QUICK NOHEAD | ordina
```

Due parole sulla riga

```
if ~open("STDERR","CONSOLE:","w") then stderr="STDOUT"
```

Molto spesso, chi programma piccole applicazioni shell, dimentica che l'utente adora reindirizzare l'output dei comandi. In caso di errore, o di messaggi di informazione intermedi,

è preferibile che il comando "sporchi" la shell piuttosto che il file di output reindirizzato. Ciò si può fare semplicemente aprendo il file logico "STDERR". Se presente, sia ReadArgs(), quando stampa la riga di aiuto in risposta a ?, sia PrintFault(), useranno questo piuttosto che STDOUT.

Inoltre sarà possibile informare l'utente senza sporcare l'output con un semplice:

```
call writeln(STDERR,info)
```

Come al solito, poche (in questo caso una) righe di codice in più, rendono il prodotto più professionale.

Ovviamente nella template da passare a ReadArgs() si definiranno tutti i parametri che occorrono. Molto spesso l'utente deve fornirci un intero, come in detab.rexx:

```
if ~ReadArgs("FROM/K,TO/K,INDENT/K/N") then do...
```

e sarà necessario controllare la validità (di solito il range) del valore fornito. In questo caso INDENT rappresenta un intero positivo minore di 129; lo controlleremo con:

```
if parm.2.flag then do
        indent=parm.2.value
        if indent<0 | indent>128 then do
                call SetIoErr(115)
                call PrintFault()
                exit
        end
end
else indent=4 /* valore di default */
```

Ancora: supponiamo che l'utente debba immettere una pattern AmigaDOS, come in gr.rexx:

```
if ~ReadArgs("PATTERN/A,FILE/A/M,CASE/S,ALL/S") then do
        call PrintFault()
        exit
end

pa=parm.0.value
case=parm.2.flag
if case then patt=ParsePattern(pa,"CASE")
else patt=ParsePattern(pa)
if patt="" then do
        call SetIoErr(114)
        call PrintFault()
        exit
end
all=parm.3.flag
```

In questo caso, facciamo il parsing della pattern con ParsePattern() e, se questa ci restituisce una linea vuota, usciamo con un bell'errore [BAD_TEMPLATE], che chissà per quale stranissima ragione, in italiano è stato tradotto con "uso errato del comando". Bah! :-)

La lista degli errori AmigaDOS la trovate in Tabella 1. Ricordo che con:
PrintFault() - stampate la stringa Nome-Programma":" Stringa-Errore-Corrente;
Fault() - ottenete la stringa relativa all'errore corrente;
SetIoErr(code) - settate l'errore corrente a code;
IoErr() - ottenete l'errore corrente;
DosString(code) - ottenete la stringa AmigaDOS (localizzata) relativa a code.

Attenetevi sempre a questa linea di condotta nel riportare gli errori: un po' di standard anche su un sistema "anarchico" come Amiga non fa mai male. Lo stesso sistema si riproduce pari pari in altri contesti. Ad esempio, se state scrivendo una macro per Amirc, ovvero da usare come /rx <macro.amirc> <argomenti>, farete così:

```
parse arg a

prg=ProgramName("NOEXT")
template="FILE/A"

if a="?" then then do
        call info template
        exit
end
if ~ReadArgs(template) then do
        call info Fault(IoErr(),prg)
        exit
end
...
info:
        if msg=="" then msg="F"x
        "ECHO P="d2c(27)"b""global.prg""" msg
        return
```

Cioè:

- leggo la linea argomenti;
- la line è "?", allora stampo la template ed esco;
- faccio il parsing degli argomenti con ReadArgs();
- se errore, stampo l'errore ed esco.

Il tutto avviene sulla finestra principale di Amirc: la vostra piccola macro sembrerà un programmone!

FAQ: Come faccio a sapere di essere stato lanciato da Amirc, piuttosto che da shell?
Risposta: Semplice, amirc?=left(address(),6)=="AMIRC."

Filtri sulle linee

Veniamo ai nostri filtri. I più semplici sono i filtri che operano sulle linee, ovvero:

- ✔ head: stampa le prime n righe di un file;
- ✔ tail: stampa le ultime n righe di un file;
- ✔ unique: rimuove le linee uguali;
- ✔ removeempty: rimuove linee vuote;

Tabella 1 - Errori e stringhe AmigaDOS

NO_FREE_STORE	103	non c'è abbastanza memoria disponibile
TASK_TABLE_FULL	105	tabella dei processi piena
BAD_TEMPLATErx	114	uso errato del comando
BAD_NUMBER	115	numero errato
REQUIRED_ARG_MISSING	116	manca un parametro obbligatorio
KEY_NEEDS_ARG	117	manca un argomento dopo la parola chiave
TOO_MANY_ARGS	118	numero di argomenti errato
UNMATCHED_QUOTES	119	virgolette non chiuse
LINE_TOO_LONG	120	linea argomenti errata o troppo lunga
FILE_NOT_OBJECT	121	il file non è eseguibile
INVALID_RESIDENT_LIBRARY	122	libreria residente non valida
NO_DEFAULT_DIR	201	
OBJECT_IN_USE	202	oggetto in uso
OBJECT_EXISTS	203	oggetto già esistente
DIR_NOT_FOUND	204	directory non trovata
OBJECT_NOT_FOUND	205	oggetto non trovato
BAD_STREAM_NAME	206	descrizione finestra errata
OBJECT_TOO_LARGE	207	oggetto troppo grande
ACTION_NOT_KNOWN	209	richiesta sconosciuta
INVALID_COMPONENT_NAME	210	nome oggetto errato
INVALID_LOCK	211	blocco errato
OBJECT_WRONG_TYPE	212	l'oggetto non è del tipo richiesto
DISK_NOT_VALIDATED	213	disco non convalidato
DISK_WRITE_PROTECTED	214	disco protetto da scrittura
RENAME_ACROSS_DEVICES	215	tentata rinomina tra dispositivi
DIRECTORY_NOT_EMPTY	216	directory non vuota
TOO_MANY_LEVELS	217	troppi livelli
DEVICE_NOT_MOUNTED	218	dispositivo (o disco) non montato
SEEK_ERROR	219	errore di seek
COMMENT_TOO_BIG	220	commento troppo lungo
DISK_FULL	221	disco pieno
DELETE_PROTECTED	222	file protetto dalla cancellazione
WRITE_PROTECTED	223	file protetto dalla scrittura
READ_PROTECTED	224	file protetto dalla lettura
NOT_A_DOS_DISK	225	non è un disco DOS
NO_DISK	226	manca il disco nell'unità
NO_MORE_ENTRIES	232	non ci sono altre voci nella directory
IS_SOFT_LINK	233	oggetto concatenato via software
OBJECT_LINKED	234	oggetto concatenato
BAD_HUNK	235	hunk del file errato
NOT_IMPLEMENTED	236	funzione non implementata
RECORD_NOT_LOCKED	240	record non bloccato
LOCK_COLLISION	241	collisione blocco
LOCK_TIMEOUT	242	raggiunto tempo limite blocco
UNLOCK_ERROR	243	errore: record non sbloccato
BUFFER_OVERFLOW	303	Memoria buffer piena
BREAK	304	***Interruzione
NOT_EXECUTABLE	305	file non eseguibile

- num: numera le linee di un file;
- ordina: ordina le linee di un file.

head è molto semplice: si scelgono l'input e l'output e si stampano le prime n righe dello input su lo output.
tail è un tantino più complicata: si leggono tutte le linee del file e poi si stampano solo le ultime n. Facile da migliorare, ma molto intuitivo.
unique è semplicissimo: ricorda l'ultima linea letta, se diversa dall'attuale la stampa.
num deve leggersi tutte le righe, in modo da conoscere il loro numero per formattare il numero di riga in maniera appropriata
removeempty: legge la linea e la stampa solo se non è vuota

Sono filtri veramente semplici, eppure pensate ad esempio all'utilità di unique: supponiamo di avere un file con ripetizioni della stessa linea, formata, ad esempio, da Nome-Emai; con un semplice:

```
type file | ordina | unique
```

ci ritroveremo il file ordinato e con i doppioni eliminati. Con:

```
type file | ordina | unique | num
```

il file non solo sarà ordinato con i doppioni eliminati, ma anche numerati.

ordina è il filtro più complesso. Per questo ho preferito presentarvelo ordinato e strutturato per rendervene la lettura più semplice. A parte le diverse opzioni che permette di definire, il suo cuore è nell'algoritmo di lettura delle linee. ordina, piuttosto che leggere tutte le linee e poi ordinarle, preferisce leggere una linea alla volta ed inserirla in una lista monodirezionale ordinata. Ovviamente le prestazioni sono pessime nel caso peggiore, ovvero in cui il file è gia ordinato. In ogni caso in ARexx è difficile pensare ad algoritmi migliori come tabelle hash, heap o alberi bilanciati (brrrr, al solo pensiero di dover scrivere una funzione d'inserzione per alberi bilanciati in ARexx mi vengono i brividi!)

Filtri sui caratteri

Sono i filtri che operano sui caratteri.

- detab: converte tab a spazi;
- tab: converte spazi a tab;
- collapse: elimina le ripetizioni di un carattere.

detab è probabilmente il filtro più usato in assoluto. Dà ordine al caos, soprattutto quando si devono distribuire sorgenti c o macro ARexx. Purtroppo la versione ARexx presentata è di qualche miliardo di ordini di grandezze più lenta di un programmillo in C che implementa lo stesso algoritmo.
Quindi: datevi da fare a trovare una versione moltoooooo più veloce.
tab fa l'inverso di detab, più o meno alla stessa velocità.
collapse è l'analogo di unique, ma sui caratteri.

Filtri con pattern

Anche se non sono propriamente filtri, li inserisco in questa categoria, poiché trattasi pur sempre di piccole macro che operano su file.

La prima macro è gr.rexx, ovvero un piccolissimo grep scritto in ARexx. La sua funzione è quella di stampare tutti i file contenenti una linea che verifica una pattern. La cosa carina di gr è quella di accettare file multipli sotto forma di pattern e lo switch ALL.

Ovvero gr può essere chiamato come:

```
rx gr #?alfonso#? #? work:testi/#? ALL
```

che vuol dire: trovami tutti i file in cui è presente la parola alfonso, cercando nei file e nelle subdirectory della directory corrente e nei file e nelle subdirectory di work:testi.

Il bello è che, con le funzione Examine() di rmh.library, realizzate ciò, esattamente come fareste in un linguaggio ad alto livello.

In pratica, ciò si fa così:

1. Definizione di un parametro multiplo nella template:

Il template di gr è `PATTERN/A,FILE/A/M,CASE/S,ALL/S`.
Il parametro multiplo è `FILE/A/M`.

Si scandisce la lista dei suoi valori con:

```
do m=0 to parm.1.mult-1
   call DirWalk(parm.1.value.m)
end
```

2. La funzione DirWalk(): questa accetta una pattern AmigaDOS, la espande, ovvero ricava tutte le entry che verificano la pattern ed esegue una serie di operazioni su ciascuna di esse.
Una entry può essere anche una directory, nella qual cosa, se si è specificato lo switch ALL, la funzione viene chiamata ricorsivamente con argomento AddPart(entry,"#?"), e l'ambaradan si ripete.

Ovviamente, questo metodo è generalizzabile: in gr per ogni entry che è un file leggiamo una ad una le sue linee e le confrontiamo con la pattern fornita, ma qualsiasi altro tipo di operazione può essere realizzata nel ciclo di DirWalk().

Ciò che purtroppo non possiamo fare è sostituire la parte della linea che verifica il pattern con una stringa, ovvero realizzare ciò che fa il comando splat. Infatti, i pattern AmigaDOS, pur essendo potentissimi, mancano del tutto dei meccanismi di sotto-espressione; cioè le funzioni per il pattern-matching AmigaDOS ci indicano soltanto se una stringa verifica un pattern, ma non ci dicono in che posizione.

Per questo abbiamo bisogno di un'altra libreria, la regex.library, che offre il supporto per le espressioni regolari di provenienza Unix. regex.library fornisce soltanto una funzione ARexx, ovvero rematch(), che, oltre a controllare se una stringa verifica una espressione regolare, ritorna anche la posizione del primo e dell'ultimo carattere che verifica ogni singola sotto-espressione.

Allora diventa abbastanza semplice realizzare un mini-splat ARexx, sp.rexx.

La funzione chiave è chiaramente rematch(); vediamo la sua sintassi:

```
res = rematch(regex,string,flags,pmatch)
<regexp>,<string>,[flags],[pmath/V]
```

Dove:

- regexp è una espressione regolare;
- string è la stringa la verificare;
- flags è uno o più di: ICASE (on fare distinzione tra minuscole/maiuscole), OLD (l'espressione regolare non è nella forma moderna), NEWLINE (non considerare un newline come un carattere normale), STARTEND (inizia il confronto a pmatch.so-1 e finiscilo a pmatch.eo-1, se presenti; inoltre torna i risultati delle sotto-espressione in pmatch; pmatch: stem ARexx da leggere e scrivere).

Con questa funzione si fanno magie: ad esempio, una url http si verifica, molto semplicemente, con:

```
/**/
parse arg url

re="^(([^:/?#]+)://([^/?#]*))?([^?#]*)(\?([^#]*))?(#(.*))?$"
match=rematch(re,url,"icase startend","p")
if match=0 then do
    s=length(url)
    say "Len:" s "["url"]"
    do i=0 to p.nsub-1
        if p.i.so~=p.i.eo then do
            s=p.i.so
                e=p.i.eo
                a=substr(l,s+1,e-s)
                say i":" s e "["a"]"
        end
    end
end
```

CD

Per concludere la puntata, presenterò la mia ultima creazione: rxcd.library. Questa piccola libreria permette di controllare i CD audio da una macro ARexx. Innanzitutto alcuni concetti introduttivi:

- **traccia**: insieme di dati contigui omogenei; una traccia può essere audio o dati; un CD sarà audio se contiene solo tracce audio, dati se contiene solo tracce dati, misto se contiene tracce dati e audio; possono esserci da 1 a 99 tracce su un CD;
- **indice:** suddivisione di una traccia; possono esservi da 1 a 99 indici in una traccia;
- **frame:** 1/75 di secondo; unità base di indirizzamento e quantità di dati per i CD;
- **indirizzo:** identifica un frame in un CD; può essere assoluto o relativo ad una traccia;
- **MSF:** indirizzo assoluto espresso come Minuti/Secondi/Frame;
- **TOC:** Table Of Contents; indice delle traccia del CD;
- **DiskID:** un numero intero che identifica (in maniera non univoca) un CD audio; serve per ricavare il nome di un CD e i titoli delle tracce in esso contenute attraverso il protocollo CDDB offerto da http://www.cddb.com (http://cddb.cddb.com).

Su Amiga, un CD è un device, per cui in ogni funzione di RxCD dovremo specificare un device AmigaDOS, come "cd0" "CD0:" e così via. La libreria è abbastanza furba da riconoscere i device non SCSI2 o non assimilabili ad un lettore CD. Se intendiamo compiere semplici operazioni, sarà sufficiente passare alle funzioni direttamente il nome del device, altrimenti possiamo usare la funzione CDCreate() ed usare il descrittore di device che questa ci torna.

Per leggere la TOC del CD, useremo la funzione:
CDTOC(dev,stem) che ci restituisce tutta la TOC in stem;

Le funzioni basiche per avviare la riproduzione sono:
CDPlay(dev,from,to): suona dalla traccia from alla traccia to
CDPlayMSF(dev,sm,ss,sm,em,es,ef): suona dall'indirizzo MSF sm/ss/sf all'indirizzo MSF em/es/ef
CDPlay12(dev,track,len): suona len frame dalla traccia track

Per ricavare la stringa da inviare a cddb.cddb.com, possiamo usare
cddb=CDCDDBString(dev)
parse var cddb DiskID .
translate(cddb,"+"," ")

ed inviare al database la richiesta
"GET /~cddb/cddb.cgi?cmd=cddb+query+" || cddb || &hello=amiga_user+amiga.com+" || prg || "+1.0&proto=4 HTTP/1.0" || "0d0a0d0a"x

Salutoni, alla prossima.

AMIVeRsE

In collaborazione con
Quantum Leap

Amiga Foundation Layer

Amiga è sempre stato un divertimento, e la sua arma segreta è sempre stato il sorriso. Troppo spesso in questi tempi le persone e la tecnologia si scontrano generando confusione, frustrazione e disgusto, se qualcuno attende per registrare un programma, fare un'acquisto per casa o sviluppare un nuovo codificatore audio.

> "Il cuore dell'Amiga Foundation Layer e di tutta la nuova architettura Amiga è il Virtual processor. E come tutte le cose virtuali, in realtà non esiste"

La filosofia orientale del Taoismo insegna il principio del Wu Wei, che è (letteralmente) tradotto come sforzo senza sforzo. Questo è sempre stato e continuerà ad essere il principio guida della filosofia Amiga: la creazione di prodotti che aiutano l'utente, il cliente e lo sviluppatore permettendogli di restare concentrati esclusivamente sulle attività che intendono svolgere. Sono quindi in grado di fare ciò che vogliono senza doversi preoccupare del sistema sottostante. Siccome riescono a fare ciò che vogliono, ne risultano soddisfatti.

L'apporto di Tao in Amiga è attualmente più che solo filosofico. Abbiamo cercato tra molti potenziali partner e tecnologie prima di identificare quello che sarebbe stato il fornitore dell'Amiga Foundation Layer. Infine siamo sicuri di aver trovato un prodotto che incontra realmente la nostra diversa visione tecnica e culturale del futuro digitale. Siccome vediamo parte del problema generato nelle architetture tradizionali, era molto importante per noi scegliere un partner che non solo vedesse il futuro come noi, ma che fosse al passo coi tempi. In altre parole, un partner che non solo puntasse al futuro, ma che avesse un prodotto per quel futuro.

La storia di Tao Group inizia con Chris Hinsley, uno sviluppatore di giochi degli anni '80, l'età d'oro degli home computer. Sviluppò un gioco per Amiga, e qualcuno gli chiese di portarlo su Atari ST o su PC. Dopo uno o due porting venne in mente a Chris che avrebbe dovuto esserci una via migliore, quindi cominciò a fare esperimenti. Prima creò una sorta di macro assembler; questo poi sfociò in qualcosa di più: un processore virtuale che può essere portato con semplicità e velocità su molte famiglie di CPU per trovare il Sacro Gral dello sviluppo software: la portabilità dei binari senza sacrificare le prestazioni e l'efficienza della memoria, entrambi prerequisiti di ogni hardware e del rispettivo mercato.

Con il concetto di semplificazione, Chris riuscì ad attrarre molti sviluppatori capaci, e dal processore virtuale riuscì ad ottenere altre potenti caratteristiche, come il bindinging dinamico reale e la capacità di gestire più processi in modo trasparente. Tutto questo fu portato in TAOS.

Tutto questo fino a cinque anni fa. Da allora il Tao Group ha migliorato, aggiunto e diffuso i propri prodotti. La sua seconda generazione si chiama Intent, e unisce un ricco insieme di funzionalità che includono una serie di librerie multimediali con la Intent Java Technology Edition.

Quest'ultima è pienamente certificata da Sun, ed è la prima implementazione delle specifiche di PersonalJava. È questo il prodotto che abbiamo scelto per costituire l'Amiga Foundation Layer.

Il cuore dell'Amiga Foundation Layer (che chiameremo AFL) e di tutta la nuova architettura Amiga è il Virtual Processor (VP). Essendo qualcosa di vir-

SOMMARIO

Amiga Foundation Layer 35

Come installare l'SDK su Linux 40

tuale, in realtà non esiste. È un'astrazione per cui i codici sorgente possono essere compilati in binari. Il processore virtuale è un processore RISC a 32 bit di tipo little-endian, che mette a disposizione 5 bachi di registri: integer (i0-i(n) - 32 bit), long (l0-l(n) - 64 bit), float (f0-f(n) - 32 bit), double (d0-d(n) - 64 bit) e pointer (p0-p(n) - 32 bit). Lo sviluppatore accede a questi registri usando il linguaggio macro assembler VP, da cui viene generato il VP Code, il codice oggetto binario portabile.
VP è stato porogettato per permettere allo sviluppatore, utilizzando un piccolo set di istruzioni, di arricchirlo in una gerarchia di potenti espressioni, fornendo il beneficio di binari compatti e mettendo a disposizione delle applicazioni potenti tecniche di ottimizzazione.
VP non fornisce solo accesso alla memoria ed ai registri attraverso il set di istruzioni base, ma dispone di un ricco e potente set di macro che attuano assegnamenti, condizioni, iterazioni e alcune funzioni di alto livello che risulteranno immediatamente familiari ai programmatori C.

Le prestazioni

Molti tentativi fatti per creare binari portabili sono finiti per sacrificare la velocità di esecuzione che doveva passare per interpreti.
Il VP Code non è interpretato. Utilizza lo stesso collegamento dal sorgente al codice macchina che utilizzano le architetture compilate, con un'unica differenza: allunga questo collegamento e inserisce il VP Code tra il codice generato dal compilatore ed il codice macchina nativo (specifico per CPU). VP Code quindi diventa il codice distribuibile anziché il codice macchina nativo.
L'ultimo passo della compilazione non avviene sulla macchina dello sviluppatore, bensì su quella dell'utente. Quando il processo utente richiede che un pezzo di codice venga eseguito, il VP Code viene caricato e compilato dinamicamente nel codice macchina del processore specifico. Il codice macchina nativo, che verrà eseguito, avrà la stessa velocità del classico codice compilato... e a volte superiore.
Come è possibile questo? VP Code è stato disegnato per essere più piccolo possibile, e spesso la versione VP è molto più piccola di quella del codice nativo. Mentre resta l'ovvio ricarico di trasformare il VP Code in codice macchina nativo, risulta che questo passo sia meno importante del ricarico necessario per leggere il grande codice nativo dalla memoria (probabilmente un disco fisso). Aggiungendo a questo il fatto che il traduttore ha spesso una dimensione più piccola di 100 kilobyte (e quindi sta nella cache di molti processori), facendo l'equazione del costo dei vari elementi, la soluzione del VP Code spesso è più veloce.

> "Un'altra potente caratteristica del Codice VP è che, essendo tradotto dinamicamente sull'ambiente finale, può prendere decisioni intelligenti in tempo reale –a volte molto oltre la possibilità delle architetture tradizionali."

Essendo tradotto dinamicamente nel ambiente finale, il VP Code può prendere decisioni intelligenti in tempo reale, a volte molto oltre le possibilità delle architetture tradizionali. Queste infatti devono preparare una parte generale da distribuire ed aggiungerci codice specifico per tutte le varianti. Per esempio, il traduttore può da uno stesso VP Code generare una versione di codice macchina per un sistema i386 diverso da quella generata per un sistema Pentium, in quanto è abbastanza intelligente da fare un'ottimizzazione.

Perciò il percorso dallo sviluppo all'esecuzione è:

- Il linguaggio di alto livello viene compilato, in
- Assembly di basso livello (VP), che viene assemblato, in
- VP Code portabile, che viene distribuito ed installato su un sistema che richiamerà il pezzo di VP Code per essere eseguito, che sarà quindi caricato dalla memoria di massa, dal
- Traduttore, che ottimizzerà e tradurrà il VP Code nel codice macchina nativo della CPU, che quindi
- Sarà eseguito normalmente dalla CPU specifica.

Notare che Java viene compilato in byte code, che sarà trasformato al momento del caricamento in 3.
I vantaggi di Amiga sono quindi due: la portabilità del codice binario e la velocità. Quello che è sempre stato visto come un compromesso ora diventa un doppio vantaggio.
I più intuitivi tra voi possono aver visto una potenziale incrinatura in questa architettura. Se ogni volta che è richiesta una classe oppure un'intera libreria è necessario tradurla, il sovraccarico è enorme. La risposta a questa puntualizzazione ci porta ad individuare un'altra caratteristica chiave dell'Amiga Foundation Layer, con la quale i programmatori VP diventeranno molto familiari.
AFL utilizza un'architettura basata su tool. Un tool è un pezzo di codice che

svolge una singola operazione. Per capire meglio, considerate il classico sviluppo in C o C++, il fine ultimo è creare librerie, ognuna delle quali contiene un insieme di funzioni, oppure creare classi, ognuna contenente un insieme di metodi. Quando si utilizza VP, le librerie e le classi sono sostituite da insiemi di tool, uno per ogni funzione o metodo. In questo modo, AFL mette a disposizione un ambiente molto granulare in cui gruppi di tool sono spesso contenuti in meno di un kilobyte di memoria e i toolkit (insiemi di tool orientati ad una specifica area funzionale) possono offrire molta potenza in poco spazio. Per esempio, il kernel standard occupa 62 KB, AVE 152 KB, la libreria ANSI/POSIX completa non supera gli 80 KB ed il traduttore per il Pentium 88 KB.

Quando un tool viene invocato, AFL prima di tutto controlla se non sia già disponibile in memoria tra i tool già tradotti. Se c'è, l'esecuzione viene ridiretta al suo interno, altrimenti viene prelevato dalla memoria di massa, tradotto e quindi copiato come codice nativo in memoria. Il vantaggio di questo binding dinamico è chiaro. Non solo il puntamento viene fatto durante l'esecuzione utilizzando le informazioni sullo stato, ma AFL tiene in memoria solo i tool di cui ha bisogno. In confronto a questa granularità, caricare un'intera libreria o classe solo per eseguire poche funzioni o metodi sembra essere positivamente arcaico.

Coloro che hanno fatto la prima domanda potrebbero ora farne una seconda: "Ah, ma se questo processore virtuale è così portabile, come sfrutta le caratteristiche specifiche di alcuni processori come AltiVEC, SSE o 3DNow? Il processore virtuale non le conosce." Bene, non solo i traduttori hanno al loro interno l'intelligenza di sfruttare queste istruzioni ulteriori, ma uno sviluppatore può generare un tool VP Code come release generica e un tool in codice nativo, entrambi con lo stesso nome e con le stesse funzionalità. Se un particolare tool viene invocato, il sistema controllerà prima l'esistenza di un tool nativo specifico per quel sistema (che quindi non ha bisogno di traduzione ed è ottimizzato per esso), e solo se non ce n'è uno disponibile utilizzerà il tool VP Code di default. AFL realizza questo meccanismo basandosi su una convenzione del nome, nometool.nn, dove nn rappresenta uno specifico processore e 00 rappresenta il processore virtuale.

> “Il vantaggio di amiga è sia la portabilità binaria che la velocità. Ciò che è sempre stato visto come un compromesso può ora diventare un doppio beneficio”

I tool hanno un nome, un punto d'ingresso, uno o più punti d'uscita, i propri set di registri, e sono totalmente rientranti. Ci sono due tipi di tool: i tool principali e quelli secondari. I tool principali sono direttamente eseguibili, mentre i tool secondari sono invocabili solamente da un tool principale o da un'altro tool secondario.

Uno dei punti di forza dell'Amiga Foundation Layer è che gestisce totalmente sia il binding statico che quello dinamico. Il binding statico è gestito tramite l'utility SYSGEN, ed è utilizzato principalmente per compilare su sistemi embedded, dove tutti i riferimenti sono noti a priori. Per Amiga Foundation Layer, ci concentreremo sull'utilizzo del binding dinamico. Questo si realizza quando i tool vengono caricati solo se referenziati, e questo può accadere o quando un processo inizia o quando un'altro tool fa una chiamata. Generalmente, il binder svolge questa funzione.

I tool richiamano gli altri tool tramite la qcall o quick call, della quale esistono tre tipi.

- **qcall normale** - Il tool chiamato viene cercato nel momento del caricamento, e il tool chiamante viene normalizzato in modo che l'esecuzione passi direttamente al punto d'ingresso del tool chiamato. Questa è la chiamata più veloce in assoluto. Il tool rimane in memoria finché non viene rimosso il tool chiamante.
- **qcall virtuale** - In fase di bind il tool chiamante viene normalizzato chiamando una funzione del kernel con il nome del tool da chiamare. In fase di esecuzione, la funzione del kernel cerca il tool specificato, lo carica e lo chiama. Il tool chiamato viene deferenziato nel momento in cui la chiamata ritorna. Questo metodo è più lento di una qcall diretta, ma è molto efficiente in memoria.
- **qcall** virtuale normalizzata - In fase di bind il tool chiamante viene regolato chiamando una funzione del kernel con il nome del tool da chiamare. In fase di esecuzione, la funzione del kernel cerca il tool specificato, lo carica e lo chiama. Il tool quindi rimane in memoria per chiamate future. In questo modo la prima chiamata è lenta quanto una qcall virtuale, mentre le succesive sono veloci quanto una qcall normale.

I tool sono i mattoni dell'Amiga Foundation Layer e delle applicazioni scritte per il nuovo Amiga. In fase di esecuzione vengono richiamati da processi e thread. Un processo è un insieme di thread, e un thread è una via all'interno del codice di un gruppo di tool. Questo è differente dal modello UNIX classico, e va fatta attenzione per poter afferrarne la differenza.

Nell'AFL i processi sono molto leggeri

ed efficienti in memoria. I thread possono condividersi le risorse del sistema come la tabella dei file, la tabella dei segnali, eccetera. In realtà sono dei processi con qualche attributo in più. Inoltre la sovranità dei processi non esiste; è quindi possibile che un processo acceda ai dati di un altro che viene eseguito sullo stesso processore.

La protezione della memoria

Qui in Amiga Inc crediamo che la protezione della memoria sia un sovraccarico che danneggia i programmi fatti bene a causa dell'esistenza di altri programmi fatti male, e questa è un'idea che sta lentamente diventando prevalente. Infatti, l'Amiga classico che ha perdurato per 15 anni senza nessuna protezione della memoria è sempre stato lodato per essere uno dei sistemi più stabili che siano mai stati creati: vanno stimati sia il sistema che gli sviluppatori.

Invece di inserire questo sovraccarico nel sistema, intendiamo metterlo al proprio posto; al livello del codice applicativo.

La protezione deve essere fatta a livello del linguaggio, fornendo linguaggi sicuri e non. Coloro che si sentono a loro agio con linguaggi non sicuri come VP e C ne potranno trarre vantaggio in termini di velocità e funzionalità. Gli altri dovranno usare linguaggi "sicuri" come Java, o restringere il loro sviluppo a quelle nicchie in cui la stabilità è di secondaria importanza.

Amiga prevede un mercato sia per i clienti digitali che vogliono sistemi stabili con software che funzionino in modo sicuro, sia per i pionieri a cui piace cimentarsi con il miglior sistema e considerano l'instabilità occasionale un prezzo da pagare.

Lavoreremo intensamente per promuovere VP come il principale linguaggio del sistema, ma incoraggeremo l'utilizzo di Java come linguaggio di sviluppo sicuro. Questo non significa che coloro che utilizzano Java saranno limitati a solo questo linguaggio. Lungi da questo. Non solo la J-Engine di Tao Group è una delle attuali implementazioni di Personal Java più veloci, ma offre anche una soluzione JNI molto veloce e leggera. Quindi, tutte le funzionalità scritte in VP saranno rese disponibili anche agli sviluppatori Java tramite i package di Amiga.

Dunque, sceglieremo con attenzione chi sarà adatto a sviluppare per il mercato dei nostri clienti digitali in VP, mentre offriremo Java come ambiente di sviluppo sicuro per tutti. Per il nostro mercato dei pionieri, sono liberi di sviluppare ed utilizzare qualsiasi applicazione gli piaccia con il linguaggio che preferiscono specificando con l'insegna "Acquirenti attenti!".

I pregi di Java sono già ben documentati e, durante gli ultimi due anni, i difetti sono diminuiti fino al punto in cui si trova oggi, un linguaggio fortemente sicuro, potente e semplice. Con gli speciali package Amiga che creeremo per includere le funzionalità di basso livello, gli sviluppatori Java non saranno i cugini poveri ancora per molto.

I vantaggi di VP dovrebbero essere evidenti. Anche se è un linguaggio a livello assembler, in realtà è molto di più di questo, e un buon sviluppatore C si sentirà a casa sua in pochissimo tempo. I suoi principali vantaggi confrontati con gli altri linguaggi sono semplici. È essenzialmente veloce, ed è il linguaggio che l'Amiga Foundation Layer parla. Esiste una curva di apprendimento, come c'è in tutti i linguaggi, ma il nostro team di sviluppo e coloro che hanno fatto test di AFL per noi sono passati dal panico alla soddisfazione in brevissimo tempo. Ovviamente anche il C è fornito, grazie al compilatore GNU, ma questo comunque si limita a compilare il sorgente in VP Code. Perché comprare la cena quando puoi cucinartela da te? Noi vediamo la scelta del C principalmete come mezzo per il porting e l'apprendimento, e gli sviluppatori possono potenziare gli applicativi tramite VP. Siccome i programmi C possono chiamare i tool VP e viceversa, questo permetterà di accedere le crescenti funzionalità di AFL.

Fig. 1

```
.include 'taort'

tool
'demo/example/HelloAmiga',vp,f_main,8192,0 ;tool
written in vp, main tool, stack size, global data

ent -:-
for 5,i0
printf "Hello World, Amiga is back !!! (%d)/n",i0
next i0

cpy.i 5,i0
while i0 != 0
printf "Hello World, Amiga is back !!! (%d)/n",i0
dec.i i0
endwhile

cpy.i 5,i0
loop
breakif i0 == 0
printf "Hello World, Amiga is back !!! (%d)/n",i0
sub 1,i0
endloop

ret

toolend
```

Hello World, Amiga is back!

Qui in Amiga Inc siamo tanto eccitati quanto lo sono quelle migliaia di sviluppatori esterni che costantemente negli ultimi mesi ci hanno spedito mail chiedendoci quando si sarebbero potuti impossessare del nuovo Amiga. In verità, una richiesta semi-ufficiale recentemente apparsa sul sito della Be, in cui si chiedeva in cosa gli sviluppatori avrebbero voluto mettere le mani nel prossimo futuro, vedevano chiaramente come vincitore il nuovo Amiga. Noi siamo molto eccitati, in quanto ci troviamo tutti insieme all'i-

nizio di un nuovo cammino, una nuova avventura, proprio come il primo gruppo che nel 1985 sviluppò Amiga. C'è ancora molto da fare, molto da creare e molto lavoro sarà richiesto, ma si prospetta anche come un gran divertimento, e lo stiamo facendo insieme.

Come esercizio, presentiamo il famoso (ma leggermente modificato) programma "Hello World" in VP, in una forma che potrete scrivere usando l'SDK.

Per scrivere il programma abbiamo usato PFE come editor sotto Linux. L'AFL usa un file system di tipo mirror, che permette al file system di Linux di vedere la propria struttura.

Per creare il programma Hello World, abbiamo semplicemente scritto il seguente programma VP per poi salvarlo nella directory di sviluppo all'interno del file system Amiga.

Come potete vedere (Figura 1) abbiamo messo nella prima linea un file include per le macro VP. Quindi definiamo il tool all'interno di una struttura tool/toolend. Nella riga di inizializzazione del tool forniamo la locazione ed il nome del tool, il linguaggio in cui è scritto (VP), la specifica che si tratta di un tool di tipo main, la dimensione dello stack e la dimensione di un'area dati globale.

L'istruzione successiva definisce il punto di ingresso, i registri che devono essere passati ed i registri che devono essere restituiti. Possono essere passati sia in ingresso che in uscita valori multipli, permettendo una notevole flessibilità al sistema. È importante ricordare che ogni tool prende i propri banchi di registri specificatamente per sé, così come possono farlo le subroutine all'interno dei tool (ma questa è una caratteristica più avanzata). In questo esempio non viene passato niente né in ingresso né in uscita.

Proseguendo troviamo tre cicli e alcuni bei pezzi di codice che dovrebbero scaldare i cuori di qualsiasi sviluppatore C. (i0) rappresenta il primo registro di tipo intero, e possiamo averne quanti ne vogliamo.

VP controlla anche la gestione dei nomi dei registri, al posto di (i0) si potrebbe scrivere (count) per migliorare la leggibilità.

Infine, un tool deve sempre avere almeno un punto di uscita come specificato dal comando ret.

Con questo programma salvato nel file system di Amiga come /demo/example/HelloAmiga.asm, possiamo passare nella shell Amiga ed eseguire ciò che segue (Figura 2).

Fig. 2

```
Amiga0.1:/$
Amiga0.1:/$ cd /demo/example$
Amiga0.1:/demo/example$
Amiga0.1:/demo/example$ ls H*
HelloAmiga.asm
Amiga0.1:/demo/example$ asm
v /demo/example/HelloAmiga
Elate Assembler 2.93
demo/example//demo/example/HelloAmiga.asm
Written 212 bytes to demo/example/HelloAmiga.00
Amiga0.1:/demo/example$ /demo/example/HelloAmiga
Hello World, Amiga is back !!! (5)
Hello World, Amiga is back !!! (4)
Hello World, Amiga is back !!! (3)
Hello World, Amiga is back !!! (2)
Hello World, Amiga is back !!! (1)
Hello World, Amiga is back !!! (5)
Hello World, Amiga is back !!! (4)
Hello World, Amiga is back !!! (3)
Hello World, Amiga is back !!! (2)
Hello World, Amiga is back !!! (1)
Hello World, Amiga is back !!! (5)
Hello World, Amiga is back !!! (4)
Hello World, Amiga is back !!! (3)
Hello World, Amiga is back !!! (2)
Hello World, Amiga is back !!! (1)
Amiga0.1:/demo/example$ ls H*
HelloAmiga.00 HelloAmiga.asm
Amiga0.1:/demo/example$
```

Come si può vedere, la gran parte del testo si spiega abbastanza bene da sé. (-v) nell'assembler (asm) fornisce la modalità verbose, e genera demo/example/HelloAmiga.00, Ricordate che (.nn) rappresenta la famiglia di processori, con 00 viene specificato che il tool è indirizzato al processore virtuale. È così semplice come lo vedete.

Con poche righe ottengo un tool che posso eseguire su qualsiasi processore per il quale esista un traduttore VP (oltre 20).

Ci troviamo in un'avventura nuova. C'è già molto di fatto, e molto da fare: Gestione Full audio, streaming, 3D, alcuni annunci di grandi partner ed un sistema puro. Inoltre, c'è la nostra architettura della prossima generazione, nome in codice Amie, che è cominciata ad essere sviluppata mentre scriviamo e che sarà, speriamo, un importante attore del mondo digitale del domani.

Ci aspettiamo di lavorare, giocare e ridere con voi.

Fleecy Moss e tutta la squadra Amiga ■

Per gentile concessione di Amiga Inc, detentrice dei diritti sul testo originale,reperibile in http://www.amiga.com/press/zine/6-3-00/AW2.6.htm.
Tradotto da Luca Truffarelli per Quantum Leap.
Revisione e adattamento per Amiga Life di Daniele Franza.

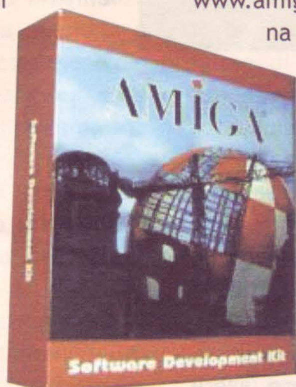
Come installare l'SDK su Linux

E così volete usare l'SDK di Amiga? Se siete tra i curiosi che immaginano di tuffarsi all'interno del nuovo Amiga SDK per vedere cosa può offrire, sicuramente potrete approfittare di questo approfondimento. Vi mostreremo come installare e far funzionare l'SDK, per mettervi in breve tempo in condizione di scrivere programmi.

L'SDK comprende l'ambiente multimediale Intent basato sul sistema pperativo Elate, in versione ospite per Linux. Per poter installare l'SDK, prima dovrete procedere con l'installazione di Linux, ed è qui che potrebbero nascere i primi problemi.

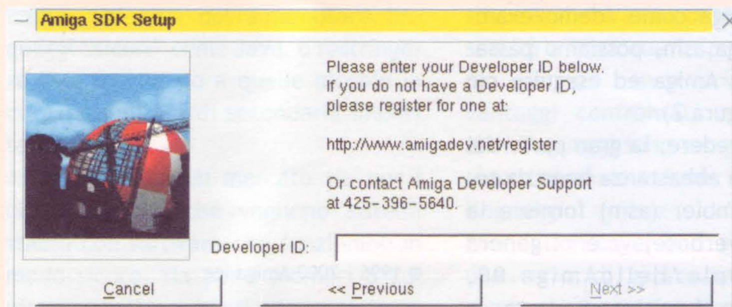
Ricetta per un disastro

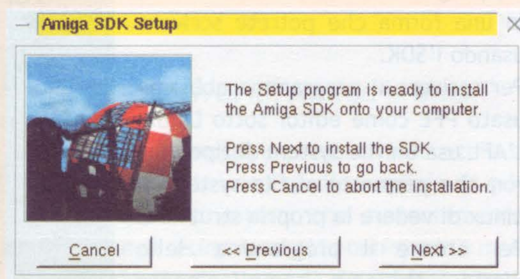
Avete due possibili scelte: potete acquistare un sistema di sviluppo già pronto (molti di questi sistemi, chiamati d'Amiga, sono disponibili un po' in tutto il mondo tramite distributori autorizzati), oppure prepararvene uno per conto vostro. Ci sono molti vantaggi derivanti dall'acquisto di una macchina di sviluppo d'Amiga ufficiale - non ultimo l'eccellente pacchetto di supporto fornito con ogni d'Amiga - ma se non gradite l'idea di un sistema precotto, allora è giunto il momento di indossare il grembiule e di iniziare a creare. Prima di tutto, avrete bisogno di un PC e di una distribuzione Linux di vostro gradimento. Mescolare delicatamente il PC con Linux finché non appare un OS.



In base alla distribuzione Linux scelta, si potrebbe verificare la formazione di alcuni "grumi". Qualsiasi pacchetto basato su RedHat 6.2 richiederà un fix sulla sezione ncurses dell'OS, disponibile su www.amigadev.net nella pagina dei download forniti da terze parti [NdT: a partire dalla versione 1.01 dell'SDK, ciò non è più necessario, perché con l'aggiornamento questo problema è stato risolto]. RedHat 6.1 (che raccomandiamo), o altri pacchetti basati su tale distribuzione, non presenterà questo problema.

La parte iniziale di questa ricetta riguardante Linux dovrebbe essere ragionevolmente curata, assicurandosi di avere sufficiente spazio sul proprio disco fisso per l'installazione, che generalmente occupa circa 2 GB (anche di più nel caso vogliate avere un sistema dual boot che comprenda anche Windows). Senza spazio sufficiente, l'installer comincerà ad omettere delle parti, cosa che potrebbe portare a dei problemi, specialmente nel caso non venga installato il compilatore e/o alcuni programmi di gestione di rilevante importanza per un uso della macchina in ambito desktop.





A questo punto non rimane che dare una spruzzatina con l'SDK ed il tutto dovrebbe essere pronto per la cottura.

La prova sta nell'assaggio

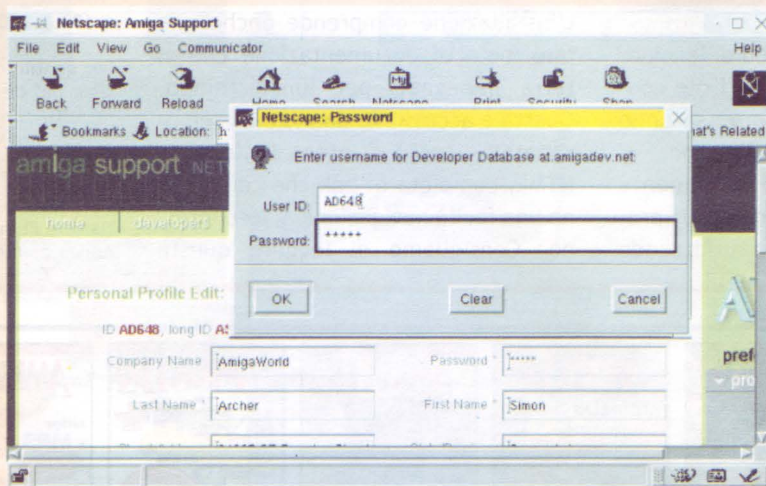
L'installazione dell'SDK potrebbe provocare seri mal di testa, perciò tenteremo di rendere questo passaggio il più facile possibile, visto che anche a noi dispiacerebbe se doveste far ricorso all'aspirina!

Avviate Linux ed effettuate il login come root.

A questo punto dovreste vedere un gestore X Window di un tipo o dell'altro (KDE è la nostra scelta preferita), e dovrebbe esserci un'icona per il lettore CDROM. Per evitare di avere alcuni problemi in seguito, non prenderemo in considerazione l'icona per il setup ed inizieremo l'installazione aprendo una finestra X Terminal. Quindi, anche nel caso in cui non doveste aver difficoltà ad avviare un gestore X, il procedimento sarebbe lo stesso partendo da una console. Assicuratevi di aver inserito il CD dell'SDK nel drive e digitate quanto segue:

```
cd /mnt/cdrom
./setup
```

Ciò avvierà il programma di setup per iniziare l'installazione dell'SDK. Cliccando su "Next" verrete accolti dalla schermata per l'accettazione della licenza d'uso. Facciamo presente che tale licenza non era stata pensata per venire inclusa in questo CD e perciò deve essere ignorata - non sarete legati a nessun obbligo derivante dai termini di questa licenza (v1.0).
Vi verrà richiesto di inserire il numero che vi identifica come sviluppatore (Developer ID), che dovreste aver ottenuto tramite il sito web Amiga Support Network (www.amigadev.net, vedere immagine). Inseritelo e premete di nuovo "Next".
A questo punto avete bisogno del codice di sblocco derivante dal Developer ID, quindi collegatevi tramite il vostro browser alla pagina www.amigadev.net/developer/dbase/unlock.php. Qui vi verrà chiesto il vostro UserID (lo stesso codice in forma ADxxx di prima) ed una vostra password identificativa.
Premendo OK sarete trasferiti su un'altra schermata, dove dovrete inserire il System ID che dovrebbe essere stato mostrato nella finestra di setup dell'SDK. Fate attenzione a questi passaggi, i numeri in questione sono decisamente lunghi ed un errore di battitura potrebbe portarvi a strapparvi i capelli! Premete il pulsante "Get Unlock Code" per ottenere il vostro codice, ed inseritelo nella finestra di installazione.
Ora l'installer dovrebbe essere pronto per iniziare l'installazione dell'SDK. Dopo un breve tempo l'installer annuncerà di aver completato l'operazione e che l'SDK è stato installato.



Prendetelo per una battuta

L'SDK viene fornito insieme ad una gran mole di documentazione che descrive fin nei dettagli proprio tutti i suoi componenti, così come pure i documenti per gli sviluppatori (simili agli AutoDoc) che descrivono il modo in cui possiamo interagire con l'ambiente Intent.
Per prima cosa, la maggior parte delle persone desiderano riprodurre, per vederli in azione, i molti screenshot dell'SDK circolati finora, quindi inizieremo lanciando AVE (Audio Visual Environment) per darci un'occhiata. Aprite una console e digitate al suo interno:

```
intent_media
```

Dovreste vedere apparire una finestra con una boing ball sullo sfondo. Questa è la finestra di AVE, e da qui potete controllare tutti i demo ed i programmi finora disponibili. Facendo clic con il tasto destro del mouse all'interno della finestra, dovrebbe apparire un piccolo menù. Selezionando la voce "ave-demos" avrete la possibilità di vedere tutti i demo disponibili uno per volta, mentre scegliendo "ave-avedemos" li lancerete tutti insieme contemporaneamente. Controllandoli attentamente, noterete che ci sono delle cose molto carine al loro interno, specialmente la boing ball che potete controllare con il mouse!

Diamo un'occhiata sotto il coperchio (la parte che strapazzerete di più

Una volta che vi sarete annoiati, e non ci dovrebbe voler molto, incomincerete a considerare l'SDK per quello che realmente è: software di sviluppo. Selezionate "AVE-shutdown" dal menù per ritornare alla console. Digitate:

```
intent_shell
```

Entrerete in un mondo totalmente sconosciuto, pronto da scoprire. Questa shell funziona esattamente come qualsiasi altra console a linea di comando, anche se i nomi dei comandi tendono a seguire le convenzioni Linux anche per i nomi dei file. Fortunatamente il manuale viene in aiuto fornendo una panoramica della shell di Amiga, a partire da pagina 11. È consigliabile leggere questa sezione con attenzione.
Impartendo un comando "dir" si otterrà un listato del contenuto della directory corrente, che subito dopo l'avvio sarà la directory root del file system di Amiga, la quale contiene tutti i file necessari per avviare e far funzionare il sistema. Una cosa importante da notare è che il contenuto della directory di Linux, dalla quale si è lanciata la shell, verrà unita alla root di Amiga, in modo da facilitare la condivisione di file tra i due ambienti. Se per esempio avete effettuato il login come simon, la vostra directory corrente sotto Linux sarà

Come ottenere il vostro Developer ID Number

- Collegatevi al sito web Amiga Support Network (http://www.amigadev.net).
- Cliccate sul link "Join Amiga Support Network" che si trova in basso a destra nella pagina.
- Inserite le informazioni richieste. Segnatevi la password che inserite!
- Prendete nota del vostro numero di ID, che sarà nella forma "Adxxx" ed apparirà sulla parte destra dello schermo.
- Amiga vi invierà una email di conferma.

/home/simon. Supponendo di lanciare la shell Amiga da qui, tutti i file contenuti in tale directory saranno mostrati nella lista della root di Amiga, quindi potrete facilmente creare i file sorgente per i vostri programmi in /home/simon utilizzando un editor Linux, per poi compilarli sotto Amiga senza doverli spostare.
I file sorgente dei demo che avete lanciato all'inizio sono tutti a vostra disposizione, e li potete trovare in demo/ave/ per vederli in dettaglio. I file con estensione .asm sono tutti in codice sorgente per Virtual Processor, mentre quelli che finiscono in .00 sono gli eseguibili per l'ambiente AVE.

Abbondanza di documentazione

L'installazione comprende anche una tale mole di documentazione che vi terrà impegnati per lungo tempo. Questa è accessibile da Linux e memorizzatain /usr/doc/intent in formato HTML, completa di link che consentono una facile navigazione al loro interno. Consigliamo di leggere questa documentazione da cima a fondo, in modo da poter familiarizzare con alcune delle caratteristiche più utili del nuovo sistema.
Nelle prossime puntate vi introdurremo ad alcune delle caratteristiche dell'SDK, approfondendo la conoscenza di AVE e della sua GUI, scrivendo dei piccoli programmi. Getteremo le fondamenta per la conoscenza del nuovo sistema partendo dai concetti di base, cosa che vi sarà di grande aiuto. ■

Per gentile concessione di Amiga Inc, detentrice dei diritti sul testo originale, reperibile in http://www.amiga.com/press/zine/11-1-00/sdk_install/.
Tradotto da Fabio Ferriccioli e revisionato da Guido Alfani per Quantum Leap.
Revisione e adattamento per Amiga Life di Daniele Franza.



Extreme 2.0

di Andrea Favini

Tutte le texture incluse. Gli originali sono in 256x256.

Il contenuto del CD: gli sfondi del WB sono due delle innumerevoli texture presenti, di cui è stato aperto un solo cassetto.

Rieccoci alle prese con la "multinazionale" Darkage. Extreme, giunto alla seconda versione, è uno dei progetti ideati e portati avanti quasi interamente dal nostro amico Paolo D'Urso alias Modem, con l'aiuto di Emiliano Esposito. Passiamo dunque alla prova.

Il pacchetto

Come ormai consuetudine, sia per un discorso di comodità che di affidabilità, il prodotto viene distribuito su CD-ROM. Si tratta di un CD masterizzato (probabilmente perché su di esso è presente anche il keyfile personalizzato), contenente più di 50 MB di materiale. In particolare l'eseguibile e i plug-in non raggiungono il mezzo mega, i manuali, in formato HTML, ne occupano due, mentre quello che sicuramente rende ghiotto anche per altri usi il CD, sono i 32 MB di texture, le quali sono presenti sia nel formato chunky richiesto da Extreme sia in formato ILBM, quindi riutilizzabili in moltissimi altri casi, ad esempio come sfondi per il Workbench. I plug-in e le texture sono inoltre presenti anche come archivi, occupando a loro volta altri 16 mega.

La copertina è trasparente, e su di essa è raffigurato il logo di Extreme con il messaggio di copyright. Oltre al supporto ottico (il CD), nella confezione è presente anche la scheda di registrazione e un volantino pubblicitario con i principali prodotti della Darkage.

A cosa serve

Extreme è un prodotto destinato alla produzione video amatoriale, anche se alcuni dei suoi effetti bene si adattano anche a creazioni di livello superiore. Per le produzioni professionali è in arrivo un altro interessante prodotto, Supreme. Per poter utilizzare Extreme in maniera produttiva occorre possedere un'apparecchiatura video adatta. E' possibile anche solo visualizzare gli effetti sul proprio monitor, ma non è certamente di

Scheda prodotto

Extreme 2.0
Produttore: Darkage Software – http://www.darkage.it
Distributore: Darkage Studio
Prezzo: Lire 20.000
Configurazione minima: A1200, con 2 MB di memoria Chip e 1 MB di memoria Fast.
Configurazione raccomandata: 68030 a 50MHz e 4 MB di memoria Fast a 32 bit.

grande utilità, al massimo può essere un semplice attimo di svago personale che sconsigliamo vivamente a chi soffre di epilessia, visto il carattere abbastanza psichedelico degli effetti di Extreme. Dicevamo dunque che si tratta di un prodotto per creare presentazioni video o semplicemente per arricchire i propri filmati, e l'apparecchiatura minima necessaria è un videoregistratore dotato di ingresso RGB. Attenzione, perché non tutti i videoregistratori, anche se hanno la presa SCART, hanno un vero ingresso RGB, per cui non accettano il segnale generato dalla porta video Amiga. Questa soluzione però limita il campo delle applicazioni a semplici intermezzi tra uno spezzone e l'altro. Per potere creare sovrapposizioni e dissolvenze si rende necessario un genlock. Utile in caso di problemi di sincronizzazione con le apparecchiature di registrazione è la funzione Starter di Extreme, che permette di avviare l'effetto con un semplice clic, visto che questo, una volta selezionato, impiega qualche secondo tra il fading dello schermo e l'inizializzazione dell'effetto stesso prima di partire.



Gli effetti tunnel, pavimento e sfera con una texture esterna. Acqua con una texture predefinita.

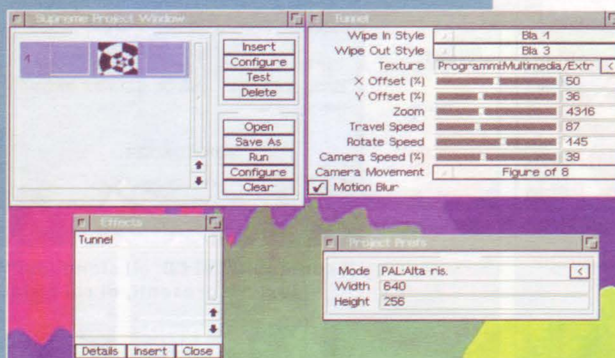
Il fratello maggiore: Supreme

Come già accennato, Extreme ha un fratello maggiore di nome Supreme. Paolo D'Urso ci ha fornito una primissima beta di questo applicativo. L'eseguibile inviatoci è di soli 16 KB, in perfetto stile Amiga. Ecco come Modem ce l'ha presentata:

Gli effetti grafici sono ormai pronti da tempo (alcuni da prima dell'uscita di Extreme!), ma l'aspetto più ostico, la GUI, è in lavorazione da poco. Al momento è pronta (e manco tutta) la versione GadTools, che però non ha bisogno di librerie particolari o devs strani, ma è comunque font sensitive e adapter. Questo vuol dire che usando il SupremeSDK (incluso nel CD di Supreme, per poter creare nuovi effetti da zero e implementarli in Supreme), sarà possibile creare effetti video con anche 100 opzioni, e la GUI automaticamente creerà una finestra di opzioni. Basterà semplicemente creare l'effetto (seguendo le direttive del SupremeSDK) e copiare il file che il SupremeSDK ha generato all'interno della directory "Effects", e la GUI lo riconoscerà automaticamente. Questo è comodo per chi vuole modificare a basso livello gli effetti già presenti, o per chi (specialmente i democoder su #amigascne) volesse creare dei nuovi effetti partendo da zero. La GUI naturalmente avrà un aspetto migliore per chi decida di utilizzare l'opzione "custom", con la possibilità di usare delle skin sul modello di WinAmp (o meglio, AmigaAmp). Nella versione attuale, la GUI non è capace di salvare i fotogrammi (anche i loader sono disabilitati, ad eccezione dell'iff), ed il tunnel ha ancora qualche bug, ma sono problemi minori. Il codice è opera mia e di Peter Gordon, nuova entrata nella scuderia Darkage, che è anche l'autore di Iff2Extreme, plugin implementato nella nuova distribuzione di Extreme (che risolve i problemi di molti nel convertire le texture da iff al formato di Extreme). Naturalmente ci saranno nella versione finale di Supreme anche dei wipe in/out, e la possibilità di inserire del testo sopra gli effetti (anche se non ci saranno molte opzioni per il testo come in ScalaMM, ma posso assicurarvi che l'effetto testo è comunque molto d'impatto).

Visto che si tratta di una beta, e avendo avuto a disposizione un solo effetto, non possiamo certamente dire molto. Certamente la GUI, anche se meno caratteristica di quella di Extreme, è sicuramente più flessibile e adatta ad un programma di livello professionale. Paolo ce l'ha inoltre presentato come un mini-Scala, o meglio un "demomaker interattivo".

Non vediamo dunque l'ora di avere per le mani la versione definitiva, che viste le premesse (la beta provata ed Extreme stesso) promette decisamente bene.



I primi vagiti di Supreme.

Il programma

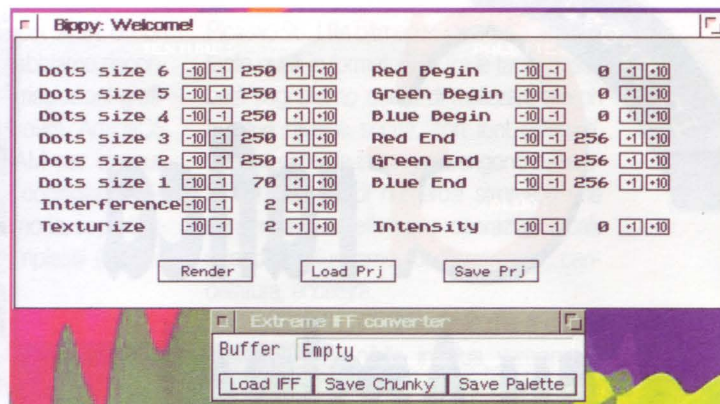
Extreme si presenta in maniera decisamente "amigosa". Infatti la sua GUI, che viene aperta su schermo proprietario, riproduce una finestra stile Workbench 3 e, per operare una qualsiasi scelta, sia essa la configurazione o il rendering di un effetto, si clicca su icone simili a quelle dei cassetti di AmigaOS. La GUI, a differenza degli effetti, che per essere portati su video vanno aperti su schermi a 15 KHz (PAL o NTSC), può essere ospitata da uno schermo RTG. La compatibiltà sia con CyberGraphX che con Picasso96 è ottima. Tra l'altro, visto che è conveniente utilizzare una modalità video Hires (640x480), per poter aprire tutte le finestre del programma contemporaneamente, uno schermo RTG è decisamente più riposante per la vista di uno PAL interlacciato o DblPAL.

Extreme è stato programmato totalmente in Assembler e, anche se è possibile disabilitarne la funzione per guadagnare in prestazioni su Amiga lenti, è pienamente multitasking. Inoltre le routine sono ottimizzate per ogni processore (il programma sceglie automaticamente quali usare).

Il programma in sé risente pienamente



Una pagina del buon manuale in HTML.



Iff2Extreme e Bippy all'opera.

dell'anima demo dei componenti della Darkage, sia per il coding fludio e compatto, sia per le caratteristiche degli effetti che andiamo ad analizzare.

Gli effetti

Gli effetti presenti sono otto: Tunnel, Wave, Luce, Atmosfera, Sfera, Pavimento, Acqua e Rotazoom. Tunnel genera il classico tubo in movimento, Luce crea un effetto psichedelico simile a quello di alcune lampade da discoteca, Pavimento è costituito dall'inquadratura tra due piani ravvicinati che si muovono in direzioni contrapposte, Sfera invece è una palla immersa in un piano (palla e piano hanno movimenti asincroni, creando una composizione decisamente d'impatto), Acqua è il classico effetto delle gocce di pioggia che cadono in una pozza, mentre Rotazoom è creato tramite l'avvicinamento e il successivo allontanamento di un piano in rotazione. Il programma possiede due texture e due set di colori di base integrate.

E' comunque possibile caricare texture e palette esterne, potendo creare mix tra loro, ottenendo così infinite possibilità cromatiche. Inoltre è possibile agire su molti parametri, dalle coordinate del centro alla profondità della visuale per giungere al movimento della telecamera, che può roteare o percorrere un "otto", entrambi a velocità regolabile.

Tutti gli effetti vengono generati in tempo reale, con un'incredibile fluidità. Tra l'altro è possibile salvare l'ultimo fotogramma visualizzato di un effetto come immagine IFF.

What's new

Le novità introdotte rispetto alla versione 1.5 non sono numerose. Per quanto riguarda il programma in sé, si tratta prevalentemente di ottimizzazioni e correzioni di bachi. La grossa novità risiede nel fatto che Extreme 2 nasce dalla fusione di due prodotti: il programma stesso, precedentemente distribuito su floppy, e il CD di supporto Extreme ADD-ON. Fondamentalmente il programma è più stabile (anche se era già molto stabile) e la generazione degli effetti è più veloce. La macchina utilizzata per la prova supera di gran lunga i requisiti minimi, comunque anche disabilitando le cache e le caratteristiche avanzate dello 060 (Superscalar e BranchCache), cosa che fa crollare le prestazioni del sistema, Extreme risulta comunque molto fluido nella generazione degli effetti.

Tra le novità citiamo il requester di scelta della lingua (italiano, inglese, tedesco e francese), che con la precedente versione veniva effettuata solo tramite l'aggiunta dell'iniziale della stessa nella riga di comando da shell. Sempre all'avvio ci si presenta un pannello di richiesta video con le modalità compatibili, tra cui troviamo anche quelle fino a 640x480, altra novità di questa versione.

Di interessante poi è la presenza di due utilità, anch'esse utilizzabili solo in presenza del keyfile di Extreme, per la conversione di file IFF in texture chunky ed uno per la creazione di queste ultime. Si tratta di Iff2Extreme e Bippy. La prima fa solo tre semplici cose: caricare il file IFF, salvare la texture in formato chunky e salvare la palette del file. Bippy invece assomiglia vagamente al vecchio TextureStudio, cioè ci sono alcuni valori relativi alla generazione della texture, dimensione dei vari pixel, grado di interferenza e intensità e della palette dei colori, oltre ad un parametro per la gestione delle sfumature. Un criterio preciso per la generazione non c'è, quindi basta prendere spunto dai progetti allegati e andare per tentativi; spazio dunque alla fantasia.

Da notare, infine, che la versione attuale del programma è scaricabile via Internet, ed è gratuita per gli utenti registrati di Extreme 1.5.

Conclusioni

Paolo D'Urso e la Darkage continuano a credere fermamente nella nostra amata piattaforma, sviluppando ottimo software e vendendolo a prezzi molto convenienti. Anche se non procede a balzi da gigante, lo sviluppo di Extreme va avanti, a meno, come figura nel readme, che ci siano troppe copie pirata in giro. Aspettiamo ora il rilascio di Supreme, fratello maggiore del programma recensito. Alla prossima dunque!

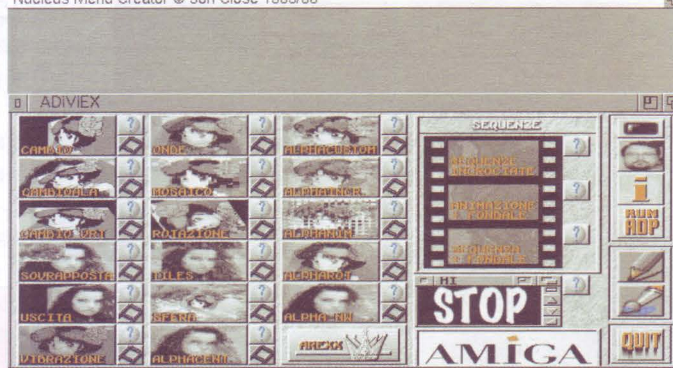
Configurazione usata per la prova

- ✓ Amiga 4000
- ✓ CyberStormPPC con 68060 a 66 MHz
- ✓ 96 MB Fast RAM
- ✓ AmigaOS 3.9
- ✓ CyberVision64/3D

In prova

Grafica su Aminet

di William Molducci



ADiViEx è un set di 24 script ARexx, in grado di interfacciarsi con ADPro 2.5, con cui si possono realizzare dissolvenze incrociate di vario tipo tra due immagini o due sequenze.

Sin dalla nascita della distribuzione su CD-ROM, ci siamo occupati della sezione di Aminet riservata alla grafica. Naturalmente, data la vastità dei contenuti, non è sempre stato possibile segnalare tutti i pacchetti di un certo interesse, compito che risulta più agevole con un articolo espressamente riservato a questo tipo di applicazioni.

ADiViEx

Il primo dei programmi di cui ci occupiamo è ADiViEx di Daniele Paini (sezione Aminet: gfx/misc), un set di script ARexx in grado di interfacciarsi con ADPro 2.5 allo scopo di ottenere dissolvenze incrociate di vario tipo tra due immagini. Inoltre sono presenti uno script per realizzare la dissolvenza tra due sequenze, uno per applicare un'animazione su di un fondale con vari gradi di trasparenza e un altro per applicare una sequenza di frame a un fondale, soluzione da adottare con Imagine, il noto ray-tracer della Impulse.

Tramite un pulsante si può lanciare qualsiasi script ARexx esterno, mentre altri due consentono di usufruire di due set di effetti (sei matite e sette pennelli), da applicare a un'immagine, con un eventuale motivo di fondo (una seconda immagine in toni di grigio). In Totale AdiViEx dispone di 24 script per gli effetti speciali e 17 animazioni d'esempio.

Il suo utilizzo risulta semplice, grazie all'intuitiva interfaccia grafica, che propone alcuni pulsanti, sui cui sono visualizzati il tipo di effetto in grado di generare: cambio, onde, alphacustom, cambiala, mosaico, alphaince, cambio vri, rotazione, alphanim, sovrapposta, tiles, alpharot, sfera, alpha nw, vibrazione alphacent e uscita. Altre funzioni consentono di scegliere lo stile (1400, Polizza, Klimt, Redon, Signac e PopArt) e la tecnica (Olio, BrushS, BrushM, BrushL, Water, Affresco e Monet). Un apposito pulsante si occupa di lanciare ADPro, mentre un altro interrompe l'esecuzione dello script ARexx attivo. Il programma è liberamente distribuibile e quindi utilizzabile, l'autore chiede soltanto l'invio di una cartolina. Il nostro test è stato effettuato con un A4000/040 con scheda grafica Picasso II e sistema video Picasso 96.

DiamondBOX

DiamondBOX (gfx/edit) è un programma di fotoritocco dall'aspetto un po' spartano, ma dai risultati più che soddisfacenti. Tra le caratteristiche più interessanti segnaliamo il processo interno sulle immagini a 32 bit, l'aggiunta di layer senza limiti, se non quelli imposti dalla dotazione di RAM, la possibilità di modificare gli effetti sui layer e di osservare i cambiamenti in tempo reale, la possibilità di disegno con brush air, linee, testo ombreggiato e il supporto dell'Alpha Channel. Sono disponibili numerosi generatori, tra cui quello per le nuvole, i frattali di tipo Mandelbrot, horizon backdrop, new paper e notte stellata. Supporta i formati grafici IFF, JPEG e PNG; è inoltre facilmente espandibile, è quindi possibile realizzare moduli con cui caricare e salvare altri formati grafici, applicare filtri ed effetti speciali. Tra i moduli di salvataggio delle immagini, sono presenti anche quelli per il formato Targa a 24 bit e per TurboPrint.

I requisiti minimi comprendono una scheda grafica, processore 68020 e 8 MB di RAM, anche se viene consigliato un processore più potente e una dotazione di memoria più cospicua, in modo da non avere problemi nel momento in cui si vogliono utilizzare un certo numero di layer. Il metodo di funzionamento è abbastanza intuitivo, facilitato dalla presenza di eloquenti icone. Vi consigliamo comunque di consultare il tutorial inserito all'interno della guida, che può essere seguito anche dopo l'eventuale traduzione in italiano, effettuata con il mitico ITATr di Arturo Ortino. Per velocizzare le operazioni di routine si possono utilizzare alcuni tasti; la procedura risulta ben descritta nell'omonimo capitolo della guida.

L'autore è Nikolaj, che in questo modo ha voluto festeggiare l'ultimo Natale del passato millennio. Lo sviluppo del programma è ancora in corso: gli intenti sono quelli di implementare l'effetto luma key (Alpha), la possibilità di invertire l'Alpha Channel, modifiche all'interfaccia grafica, aggiungere alcuni strumenti e tanto altro.

SFilter

Sfilter, di Thomas Frieden, è un programma liberamente utilizzabile e distribuibile, con cui si possono manipolare immagini tramite script ARexx, concepito come un post-elaboratore per programmi di rendering 3D, come per esempio Cinema4D. Tra le sue caratteristiche più importanti citiamo il supporto di buffer multipli, per i layer, supporto dell'Alpha Channel, filtri



LightView visualizza gli oggetti in formato LWO di LightWave, nei modi: punti, linee, simple shading, Z-shade shading, gourand shading, fake phong shading e polygon flipping (right, left e all face).

per la gestione del colore (saturazione, tinta e luminosità), convolution e funzioni di disegno (linee, cerchi, fotogramma e testo), gestione dei file objectmap di Cinema4D. Inoltre, data la sua struttura modulare, si possono facilmente realizzare plug-in e ulteriori script ARexx.

Il programma richiede AmigaOS 3.x, sono utilizzabili tutti i processori della famiglia Motorola 68000, infatti ne esiste una versione per ognuno di questi, tutti con FPU, tranne il 68000. sFilter può essere lanciato esclusivamente da shell e può essere attivato insieme a Cinema4D, il template di comando è il seguente: File/A, Script/K, SHOWINFO/S, Fotogramma/K/N, dove file è il nome dell'immagine da utilizzare (viene caricata tramite datatype), script è il nome di uno dei file ARexx da eseguire, seguono il numero di fotogrammi e il nome del file corrente.

Per conoscere l'elenco dei comandi disponibili ci si può avvalere della guida, lo stesso dicasi per verificare i codici di errore. L'archivio comprende, oltre alle versioni per tutti i processori, anche alcuni esempi e i codici sorgenti di filtri e plug-in.

LightView

LightView v1.7 di Humbug Mimetics (gfx/3D) ha il compito di visualizzare gli oggetti in formato LWO di LightWave, il noto programma di grafica 3D della NewTek. La visualizzazione avviene in diversi modi: punti, linee, simple shading, Z-shade shading, gourand shading, fake phong shading e polygon flipping (right, left e all face). Altre opzioni consentono di riscalare e ruotare l'oggetto, con il solo utilizzo del mouse. E' inoltre possibile animare automaticamente l'oggetto (rotazione).

Per poterlo utilizzare si deve disporre di una macchina con il chipset AGA o con scheda grafica (anche se abbiamo riscontrato problemi con alcune risoluzioni grafiche, con il sistema Picasso96), AmigaOS 3.x e almeno 2 MB di RAM per ciascun oggetto. Naturalmente è consigliata una dotazione maggiore di memoria, soprattutto nel caso di oggetti complessi (elevato numero di poligoni).



Nella sezione di Aminet riservata alle immagini è disponibile un'intera directory dedicata ai lavori di Glenn Schworak (pix/glenn).

Phantasmos

Concludiamo questa panoramica con Phantasmos v1.70 (gfx/edit) di James C. Ianni, un programma che consente di creare quelle animazioni "polimorfiche", in modo più semplice e veloce che con DeLuxe Paint e ImageMaster, in quanto non si deve applicare una lunga serie di effetti speciali (disintegration, smearing, spluttering, eccetera).

Phantasmos è in grado di realizzare morphing di immagini sino a 144 differenti modi. E' possibile abbozzare fotogrammi o convertire immagini bitmap, i frame possono essere disegnati all'interno del programma, con un'interfaccia familiare agli utenti di Deluxe Paint. Il programma è datato 1992, ma non si sono riscontrati particolari problemi con A4000/040 e Picasso 96. I file bitmap supportati sono soltanto quelli in formato IFF. Tra le tante possibilità segnaliamo quella di realizzare morph tra due diverse scritte, con font differenti, queste, come le immagini, vengono generate con l'ausilio di numerosi strumenti che consentono di effettuare operazioni quali: rotazione, allungamento, inserimento, cancellatura, eccetera.

Il programma è disponibile in due versioni, la prima riservata ai sistemi con un solo Mbyte di RAM, l'altro con quelli che implementano una dotazione di almeno 5 Mbyte. In fase di salvataggio si possono memorizzare tutti i fotogrammi dell'animazione in formato IFF (accertarsi di avere la mitica arp.library nell'apposita directory), inoltre, viene generato un file di testo (MakeANIM.txt), utilizzato dal programma MakeAnim, incluso nell'archivio. Naturalmente è consentito salvare l'animazione in ANIM, formato supportato da numerose utilità e programmi del calibro di AmigaVision, CanDo, Deluxe Paint e Director (questi ultimi programmi hanno rappresentato il meraviglioso passato della nostra piattaforma), oltre ai pacchetti più recenti, che gestiscono l'animazione. ■



Glenn Schworak è l'autore di questa immagine, il suo sito Web è raggiungibile all'indirizzo http://www.g-world.com.

✔Tutti i programmi recensiti sono presenti nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

Boing Bag 1 per AmigaOS 3.9

di Gabriele Favrin

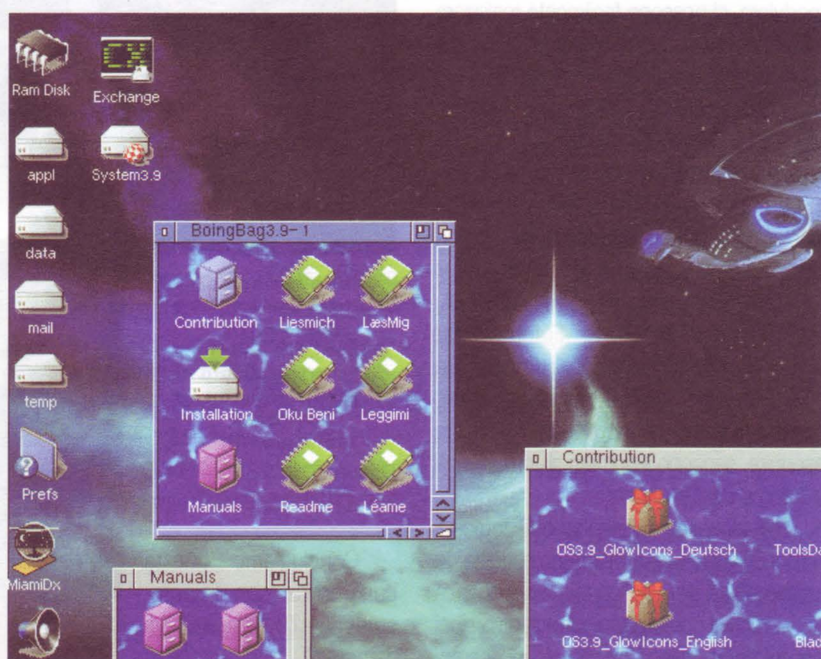
Durante l'era Commodore gli aggiornamenti del Sistema Operativo coincidevano con l'uscita di nuove versioni a pagamento. Negli anni dell'incertezza le novità erano limitate all'intraprendenza degli ex sviluppatori del sistema. Oggi le cose sono molto diverse, come questo terzo Boing Bag, il primo per AmigaOS 3.9, ci ricorda.

Che si chiami "service pack" o "Boing Bag", l'aggiornamento di un Sistema Operativo è sempre un evento importante, sia perché solitamente porta con sé migliorie e correzioni di problemi alle fondamenta dell'ambiente di lavoro, sia perché dimostra la vitalità del progetto e l'interesse in esso da parte degli sviluppatori. Disporre di aggiornamenti, scaricabili da Internet o presenti nei CD delle riviste, avvicina Amiga al mondo dell'informatica odierno, in cui il supporto "post vendita" è uno dei cardini del successo di qualsiasi prodotto.

Il primo Boing Bag per AmigaOS 3.9 propone una nutrita serie di miglioramenti e correzioni a molte componenti del Sistema Operativo, soprattutto per quanto concerne la stabilità.

Installazione

Il Boing Bag è distribuito in un archivio LHA di poco più di 5 MB, al cui interno trovano posto, oltre ai file dell'aggiornamento vero e proprio, vari contributi esterni, fra i quali spiccano una raccolta di "glowicons" davvero ben riuscite e un patch che consente l'utilizzo di ToolsDeamon con il Workbench 3.9.



I contenuti dell'archivio.

Installare il Boing Bag è semplice: l'installer provvederà ad inserire nella posizione corretta i diversi file di sistema aggiornati. E' interessante osservare come, a differenza di quanto avveniva nei Boing Bag del 3.5, i nuovi eseguibili siano contenuti in un archivio crittato, che un apposito "updater" decifra solo dopo aver rilevato la presenza del CD di AmigaOS 3.9 nel lettore CD di sistema.

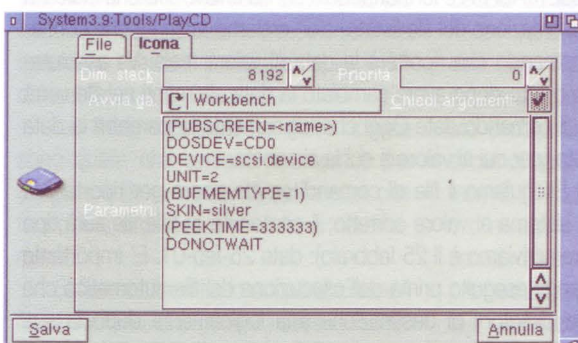
Ad installazione completata (il processo richiede solo pochi minuti), verrà chiesto di effettuare un reset dell'Amiga affinché i nuovi componenti di sistema vengano caricati ed eseguiti. Questo Boing Bag non comprende aggiornamenti di parti critiche quali lo scsi.device, dunque il rischio di brutte sorprese al momento del riavvio è piuttosto scarso. Va comunque detto che, stando alla prime segnalazioni pervenute dopo il rilascio del prodotto, in determinate circostanze potrebbero essere sovvrascritti alcuni file esistenti, in particolare versioni delle librerie XAD ottimizzate per processori 060 o le HSMathLibs, librerie matematiche alternative, sostituite dalle nuove versioni ufficiali. Prima di installare il Boing Bag è quindi consigliabile rimuovere eventuali componenti "alternative" che potrebbero risentire della sovvrascrittura arbitraria di proprie parti.

Attenzione inoltre alle icone extra. Per quanto belle, paiono avere il "tipo icona" male impostato. Prima di usarle è opportuno armarsi di IconEdit e modificarle una

a una, altrimenti si rischia di non riuscire ad aprire i programmi e i cassetti ad esse associati.

Correzioni e migliorie

Le modifiche al sistema si fanno sentire nell'utilizzo quotidiano di Amiga. Una per tutte e che verrà facilmente notata da chi usa il Workbench per la gestione dei file, è l'integrazione di AsyncWB, il programma di cui abbiamo anticipato l'esistenza nell'anteprima di AmigaOS 3.9. Eletto a componente di sistema ed installato nel cassetto WBStartup, AsyncWB sfrutta le nuove funzionalità della API (interfaccia per programmatori) del Workbench per rendere asincrone le operazioni di copia, cancellazione, creazione di cassetti e rinominazione dei file. In poche parole questo significa che ora, ad esempio, è possibile aprire cassetti o eseguire programmi anche durante la copia di file. Funzionalità analoghe sono state aggiunte a Benchtrash, che come si ricorderà introduce in AmigaOS un cestino globale.



RAWBInfo, basta tenere premuto shift e cliccare su un tooltype per attivarlo o disattivarlo in pochi attimi.

Numerose le modifiche ai componenti di Reaction. Come noto, questo insieme di classi BOOPSI, pur se snello ed efficiente, ha da sempre sofferto di svariati bachi, i più gravi riguardanti la tendenza a rubare e tenere per sé piccole quantità di memoria. Con il Boing Bag molti problemi sono stati risolti e tutte le classi vedono miglioramenti ed ottimizzazioni del codice, ora compilato per processori 020 o superiori. Inoltre, grazie alla collaborazione dell'autore di Visual Prefs, l'italiano Massimo Tantignone, molti gadget ora operano meglio su schermi con pixel rettangolari (ad esempio le risoluzioni standard ECS/AGA) o con GUI di dimensioni ridotte. Degno di nota anche il supporto PPC e la migliore compatibilità con MUI del gadget colorwheel, per altro più veloce anche sotto 68k. Diverse le modifiche apportate ai programmi esterni. Fra le tante citiamo le nuove preferenze Reaction dello stack TCP/IP Genesis; la compatibilità di PlayCD con i controller Omniscsi e GVP; il buon supporto per le netradio aggiunto ad Amplifier; il supporto ARexx e la velocizzazione di DefIcons ottenuta con l'aggiunta di una piccola cache per le icone; il supporto drag&drop in Find ed UnArc, che inoltre ora permette di estrarre singoli elementi di un archivio, supporta gli archivi crittati e può salvare posizione e dimensione della propria finestra. Migliorati anche i datatype e MultiView, che ora dispone di un menù di ricerca utilizzabile con i datatype che la supportano. Degna di nota la nuova gestione dei link introdotta nel Workbench, in RAWBInfo e nei requester ASL. In questi programmi i nomi dei link sono ora sottolineati, rendendone così agevole e uniforme l'identificazione. A proposito di ASL, è ora possibile visualizzare la lista dei device usando il tasto destro del mouse, proprio come accadeva con ReqTools, che ora non vi è quindi più motivo di rimpiangere. Il Workbench, infine, vede risolti alcuni bachi e limitazioni di vecchia data legate alla modalità di visualizzazione testuale dei contenuti di un cassetto.

Concludiamo con alcune novità in ambito ARexx e Shell. Per quanto concerne il celebre linguaggio di script, svariati suoi componenti di base sono stati riscritti in C ottenendo anche la risoluzione di alcuni bachi, vedasi RXLIB che ora non limita più i nomi di librerie e host a 32 caratteri. E' stata inoltre integrata la Rexxmath.library, una libreria che permette di effettuare operazioni di precisione.

Quanto alla shell, attirano l'attenzione i nuovi SetEnv e MakeDir. Il primo, per il cui utilizzo è necessario inserire il comando "Resident setenv remove" nella startup-sequence, aggiunge l'opzione SAVE, che consente di memorizzare una variabile sia in ENV: che in ENVARC: (utile negli script), mentre MakeDir, totalmente riscritto, permette ora di creare più directory in una volta, ad esempio "RAM:Env/Sys/".

Ram Disk pieno al 100%, 0b liberi, 944Kb in uso

La visualizzazione in modalità testo è nettamente migliorata grazie all'utilizzo di colori differenti per file e cassetti ed al corretto allineamento delle informazioni.

Conclusioni

Le novità del primo Boing Bag per AmigaOS 3.9 sono davvero numerose, tanto da non permetterci di citarle tutte nel poco spazio di questa recensione. Per saperne di più consigliamo la lettura delle note allegate all'archivio e dispobibili anche in italiano. A parte qualche problema di installazione, piccolo "vizio" di AmigaOS sin dalla versione 3.5, il prodotto si è rivelato valido e piuttosto stabile in tutte le sue componenti. Da installare subito per chi già possiede il 3.9 ed un ottimo incentivo all'acquisto per gli altri. ■

AmigaOS 4.0 PPC

Questa volta è vero: si farà la tanto attesa versione 4.0 del Sistema Operativo. Sarà nativa PPC, comprenderà emulazione 68k, memoria virtuale e, dalle versioni successive, avrà anche la memoria protetta e integrerà AmigaDE. Tutto questo avverrà a tappe prestabilite: dalle 4.0, la cui uscita è prevista per il prossimo luglio in contemporanea con le schede AmigaOne, alla 4.2 ed alla 5.0 che vedrà la presenza di tutte le funzionalità sin qui citate.
La notizia è di quelle che dovrebbero far gridare al miracolo la comunità Amiga, se non fosse che questo "ben di Dio" non è destinato alle attuali schede PowerUp ma soltanto ai sistemi rispondenti alle specifiche Zico, recentemente emanate da Amiga Inc. Per ora si parla di AmigaOne e SharkPPC+.
Al momento poco altro è noto, se non che lo sviluppo è già in corso da qualche mese, e che il rilascio al pubblico è previsto per la fiera AmiWest, in programma il 28 e 29 luglio prossimi.

AbcWorkbench

di Andrea Favini

Anche questa volta tratteremo i file di comandi, in particolare ampliando le potenzialità di quello abbozzato sullo scorso numero.

Facciamo un piccolo riassunto di quanto esposto la volta scorsa. Abbiamo preso in esame i file di comandi ed in particolare quelli di tipo automatico: quello che avevamo costruito era semplicissimo, di sole tre righe. Nell'immagine troviamo invece una versione nettamente evoluta dello stesso, di cui analizzeremo il funzionamento riga per riga. I numeri sopra le righe sono solo dei riferimenti, che non vanno pertanto trascritti nella stesura del file di comandi. Tra le altre cose vedremo di inserire anche un'interazione con l'utente.

Il file

Questa volta per restare in tema andremo a creare uno script che ordina per data un gruppo di file creando le directory corrispondenti ai giorni

```
1
List >T:DUMMY
2
Date 15-gen-02
3
List T:DUMMY To T:RESETTADATA LFORMAT="date %D"
4
cd `Requestfile TITLE="Seleziona la directory da riordinare"`
5
List TO T:DIRDATES LFORMAT="Run >NIL: Makedir %D"
6
List TO T:NOMI LFORMAT="rename %N %D/%N"
7
execute T:RESETTADATA
8
execute T:DIRDATES
9
execute T:NOMI
```

Il file di comandi.

Nella figura le zone del file sono divise per colore. In particolare, in rosso troviamo dei comandi atti a cambiare la data di sistema e poi ripristinarla, in quanto con il sistema che utilizzeremo per creare le directory, i file dell'ultima settimana avrebbero data tipo venerdì, ieri o oggi, per cui anche i cassetti creati avrebbero tali nomi che in futuro causerebbero per lo meno confusione. In particolare, andando per numeri:

1) Questa riga crea un file vuoto che avrà dunque come data di creazione/modifica il giorno attuale.

2) Con il comando date impostiamo una data a caso, l'importante è che sia almeno ad una settimana di distanza, meglio se nel passato, così sarà sempre valido.

3) LISTiamo il file creato sopra reindirizzando l'output (To) sul file RESETTADATA e formattandolo con la chiave %D che indica la data di creazione del file listato, cioè creiamo lo script che contiene il comando che riporterà la data al valore reale. Va assolutamente creato dopo avere cambiato la data altrimenti nel file verrà scritto il comando date Oggi che logicamente lascerebbe la data invariata, per cui al valore a cui la si sposta.

7) Eseguiamo il file di comandi creato sopra per riportare la data i sistema al valore corretto; il contenuto di tale file sarà tipo (mentre scriviamo è il 25 febbraio): date 25-feb-01. E' importante che venga eseguito prima dell'esecuzione del file automatico che crea le directory di destinazione (ma logicamente dopo la sua generazione) altrimenti queste poi avrebbero la data di creazione sballata.

In giallo invece troviamo la parte relativa all'interazione con l'utente. Infatti questo file di comandi è costruito in modo che, a differenza di quello della volta scorsa, senza dovere fare assegnamenti a priori, si possa scegliere la directory in cui risiedono i file da ordinare:

4) Il comando preposto all'interazione è Requestfile, il quale apre un requester ASL, il cui titolo viene specificato dopo la chiave TITLE, in cui si chiede che venga fatta la scelta del percorso. Formulato così sarebbe possibile anche la selezione di un file che causerebbe il malfunzionamento dello script. Per ovviare a questo basta aggiungere la parola chiave DRAWERSONLY dopo Requestfile, in modo che nel pannello vengano visualizzati solo i cassetti.

Giusto per rinfrescare la memoria invece ricordiamo che per fare eseguire un comando all'interno della riga di un altro comando è necessario che esso, compresi i suoi argomenti, sia racchiuso tra due apostrofi rovesciati (`); inoltre eventuali parametri passati alle parole chiave, se contenenti spazi, come il caso del titolo della finestra, vanno racchiusi tra virgolette ("). L'unica limitazione risiede nel fatto che il lavoro avviene interamente in tale directory; comunque se si volesse scegliere una destinazione diversa la soluzione più semplice è quella di aggiungere la seguente riga in fondo al file di comandi:

```
copy #? `Requestfile TITLE="Scegli
la destinazione" ` ALL
```

in cui all'interno del comando copy eseguiamo Requestfile chiedendo il cassetto di destinazione. La parola chiave ALL fa parte della linea di comando di copy e serve per copiare tutte le directory contenute all'interno del path di lavoro. In teoria questa sola riga avrebbe potuto sostituire le linee 5, 6, 8 e 9, che analizziamo di seguito, vanificando però l'utilità della parte in rosso in quanto, non eseguendo il cambio di data ci sarebbero le varie directory con i nomi dei giorni della settimana, più ieri e oggi; eseguendolo invece tale linea creerebbe i cassetti durante la copia però li daterebbe con la data sballata.

Le linee riquadrate in verde invece sono quelle che servono a creare e poi eseguire i file di comandi automatici che fanno il lavoro vero e proprio di riordinamento:

5) Questa linea ha lo scopo di creare il file di comandi che genera i cassetti nominati per data. Il nome del file sarà DIRDATES e la sua struttura, ovvero le linee al suo interno appariranno tipo: Run >NIL: makedir 15-nov-00. Il fatto di avviare il comando Makedir tramite Run e reindirizzando(>) l'output di Run al dispositivo fittizio NIL: serve per evitare che Makedir, ritornando un codice di errore nel caso una directory già esista, interrompa l'esecuzione dello script.

6) Qui invece viene creato lo script che sposta i file. L'uso del comando Rename è necessario perché i file vengano spostati. Infatti con un semplice copy essi rimarrebbero anche nella directory di origine. Attenzione che però Rename non permette la rinomina tra dispositivi, cioè sia cambiando nome, sia spostandolo e basta, è lecito unicamente farlo se il file rimane sullo stesso volume. La formattazione va letta come segue: rinomina i file listati portandoli nella directory chiamata come la loro data(%D/) ma mantieni lo stesso nome del file. Se si volesse riprendere in considerazione per intero il caso della volta scorsa, cioè si tratti di file dello stesso tipo ma con estensioni variabili che si vogliano uniformare, il %D/%N diventerebbe per esempio %D/%M.html, se si trattasse di sole pagine web.

8 e 9) Le ultime due linee non hanno bisogno di molti commenti, in quanto sono banalmente le esecuzioni dei file di comandi automatici creati precedentemente.

Ottimizzando ancora

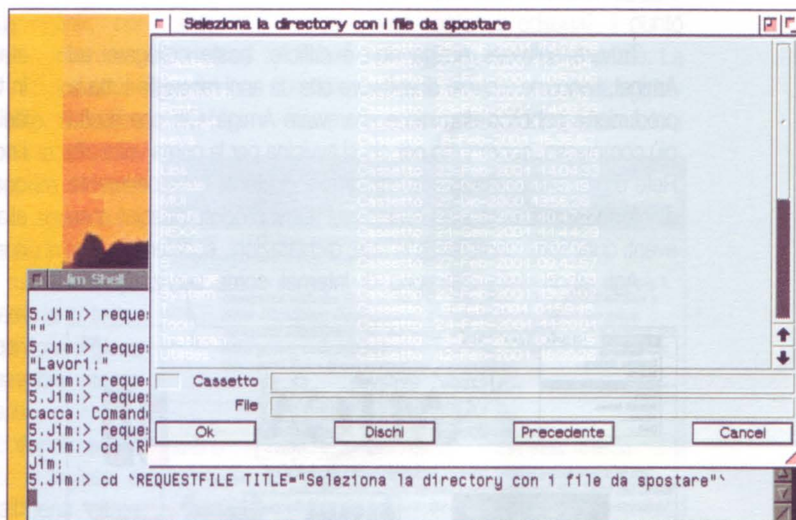
Anche questa volta abbiamo la limitazione che il cassetto contenente i file da ordinare non debba contenere anche directory. Per ovviare a questo problema, e quindi sfruttare il file di comandi senza doversi preoccupare di spostare eventuali cassetti presenti, basta sfruttare il fatto che il comando copy, senza la parola chiave ALL non copia le directory. Inseriamo dunque tra le linee 4 e 5 le seguenti tre:

```
Makedir Ram:TEMP
copy #? Ram:TEMP/
delete #?
cd Ram:TEMP/
```

che significano: crea un directory temporanea (TEMP) in Ram, copiaci tutti i file (non le dir) contenuti nel path corrente (la nostra sorgente in quanto avevamo fatto il CD richiedendo il percorso con Requestfile) e cancellali da qui, poi fai diventare Ram:TEMP/ la nuova sorgente da cui operare. Abbiamo usato Ram: per comodità, però sarebbe buona cosa affidarsi ad un disco per non rischiare spiacevoli perdite di dati. Comunque per uno script ancora più completo basta poi in fondo aggiungere

```
copy #? `Requestfile TITLE="Scegli
la destinazione" ` ALL
delete #?
delete Ram:TEMP/
```

in modo da avere i file dove si desidera e poi ripulire la directory temporanea. Attenzione a come si usa il comando delete, perché potrebbe essere distruttivo se non eseguito nella posizione giusta. Gli ultimi due delete potrebbero essere uno solo, basta inserire la parola chiave ALL nel secondo, ma con ALL se indirizzato male può anche cancellare l'intero contenuto di un hard disk, in quanto cancella



Il quadro ASL aperto dal comando Requestfile.

tutte le directory anche se non vuote, quindi è meglio svuotarne una sola e poi eliminarla così anche in caso di errore di compilazione al massimo si perdono pochi dati.

Conclusioni

Il file di comandi che abbiamo impostato questa volta può essere modificato in molti modi e adattato a vari utilizzi. A questo punto sta all'ingegno di ognuno cambiarlo a piacere in modo da utilizzarlo nella maniera che più ci torna utile. I consigli dati comunque vanno presi con molta cautela in quanto, come già detto prima, se non si fa attenzione all'uso di certi comandi c'è il rischio di perdere dati!

Internet

Negli ultimi mesi, in queste pagine, abbiamo presentato alcuni fra i tanti modi di usare la Rete. Esiste però un'attività che accomuna tutti gli utenti Amiga connessi a Internet: la ricerca di notizie sul nostro sistema.

Cercando di Amiga (i siti web dedicati ad Amiga)

di Gabriele Favrin

Trovare software Amiga non è difficile:. basta collegarsi ad Aminet, l'enorme archivio di software che da anni raccoglie tutta la produzione pubblico dominio e shareware Amiga. Ciò che risulta più complesso, soprattutto per chi si avvicina per la prima volta alla Rete o non è in contatto con altri gruppi di utenti, è il reperimento di informazioni e notizie su Amiga, sui nuovi prodotti rilasciati o su eventi quali fiere, conferenze in rete, dichiarazioni, eccetera.

Agli albori della diffusione di Internet come servizio per le



Czech Amiga News: aspetto ordinato per un servizio davvero buono. Le bandierine sulla destra permettono l'approssimativa traduzione automatica del sito mediante un traduttore universale presente in rete.

masse, in coincidenza con la crisi Commodore (quel "tragico" maggio del '94), nasceva Amiga Web Directory, un sito destinato a diventare il punto di riferimento degli utenti Amiga sul web. Il sito offriva notizie e una ricca sezione di collegamenti alle diverse risorse Amiga che man mano vedevano la luce sul web. Purtroppo, a gennaio 2000, Amiga Web Directory ha chiuso, facendo così venire meno una preziosa fonte di informazione e lasciando molti utenti disorientati in una rete improvvisamente più vuota.

Lo scopo del presente articolo e di quelli che seguiranno a cadenza periodica in queste pagine è proporre ai lettori alcuni dei siti web che oggi l'utente Amiga può consultare in cerca di contenuti, che si tratti di notiziari, raccolte di link ad altre risorse Amiga, servizi informativi o vere e proprie riviste online. E' bene precisare che i siti citati di volta in volta rappresentano un sottoinsieme dell'offerta Internet dedicata ad Amiga. Sono moltissimi, infatti, gli appassionati che si impegnano quotidianamente per proporre informazione inerente al nostro sistema. La selezione dei siti è svolta sulla base dell'utilità e della popolarità, meritata o no, dei diversi servizi.

Iniziamo parlando di siti di notizie, vere e proprie "agenzie stampa" che consentono alla comunità online di conoscere quasi in tempo reale le novità Amiga. In questo articolo citeremo alcuni dei siti internazionali (in lingua inglese) più noti. Nessun timore per i non anglofoni: anche in Italia esistono ottimi siti Amiga, alcuni dei quali sono anche ospitati in forma di mirror mensili sul CD allegato alla rivista. Torneremo comunque sull'argomento nei prossimi numeri.

I siti Amiga danno un'idea di come la passione per tale sistema sopravvive in moltissimi paesi, anche abbastanza "esotici" rispetto ai "soliti noti" (Germania, Stati Uniti, Inghilterra). Qualche esempio? Lussemburgo, Repubblica Ceca e Turchia. Sono le zone di appartenenza di tre fra i migliori servizi di notizie Amiga esistenti.

Amiga Network News (http://www.ann.lu), ha il fine di rendere disponibili le notizie inserite nei newsgroup Amiga. I newsgroup sono gruppi di discussione che spesso, soprattutto nel caso di quelli internazionali, presentano un traffico insostenibile per l'utente medio, che finisce così per sganciarli o perdere proprio i messaggi più interessanti, nascosti fra mille altre discussioni. Il sito creato da Christian Kemp ha appunto lo scopo di isolare e proporre gli interventi più interessanti (annunci, commenti...) presenti nei newsgropup. Dalla sua creazione, nel 1996, a oggi, il servizio si è evoluto, dapprima grazie all'implementazione di script automatici di gestione, poi con l'allargamento dell'offerta. Oggi Amiga Network News ospita anche notizie provenienti da mailing list, comunicati stampa, ed altro. Apposite funzioni consentono agli utenti di partecipare a discussioni sugli argomenti trattati. E' altresì possibile selezionare la tipologia di notizie che interessano e abilitare o meno la visualizzazione degli articoli inseriti da altri utenti e la cui attendibilità non è ancora stata verificata da parte del gestore del sito.

Un altro servizio che da qualche tempo è meta di chi cerca notizie fresche è Czech Amiga News (http://www.realdreams.cz/amiga/). Il sito offre aggiornamenti quotidiani su ogni fronte, ma soprattutto comunicati stampa e annunci. Una caratteristica interessante, comune anche ad Amiga Network News, è la separazione degli argomenti tramite l'uso di riquadri di diverso colore. In

Amiga-news.de: grafica pulita e leggera, notizie aggiornate e spesso in grande anticipo rispetto ad altri siti. Questi i "numeri" di un servizio piuttosto buono che ancora in pochi conoscono.

questo modo basta un colpo d'occhio per conoscere la tipologia delle notizie del giorno: riquadri verdi indicano il software, rossi gli annunci o i comunicati stampa, ecc. Alle notizie è affiancata una buona raccolta di link a risorse Amiga.

Sebbene la struttura di tale sezione non sia particolarmente articolata, i dati sono di facile consultazione e per ogni link è indicata la lingua utilizzata.

Più completa invece è la raccolta di link offerta da AMIGART, la voce turca del mondo Amiga. Sezioni e sotto-sezioni, nonché un motore di ricerca locale, facilitano l'individuazione del link ricercato, che si tratti di un programma, di un rivenditore, ecc. Il sito ospita anche contenuti meno usuali, come una serie di tutorial sull'utilizzo di specifiche tecnologie con Amiga (ad esempio MP3 e RealAudio), una sezione dedicata agli utenti di WinUAE e un servizio che permette di inviare cartoline elettroniche in tema Amiga. AMIGART ha anche promosso una petizione diretta ad Amiga Inc. per la realizzazione di AmigaOS 4.0. Il cuore pulsante del sito resta comunque la sezione notizie, molto aggiornata soprattutto in ambito software. Unica pecca, forse, aver concentrato troppe cose nella pagina principale: accedere ad http://www.amigart.com significa caricare svariate decine di kilobyte di dati. Non è il massimo, soprattutto per gli utenti dotati di connessioni lente.

Altro servizio interessante è Amiga-news.de (http://www.amiganews.de) che alle notizie, soprattutto inerenti al software, affianca diverse sezioni interessanti, a partire da "Free Amiga Jobs", una sorta di "ufficio di collocamento" ove offrire e cercare lavoro in ambito Amiga. Non manca, anche qui, una raccolta di link, con tanto di motore di ricerca locale e descrizione di ogni sito censito. Il database è abbastanza fornito, ma la struttura delle pagine appare un po' caotica al primo sguardo. Il sito è disponibile sia in tedesco sia in inglese ma le notizie sono realizzate prima in tedesco, dunque la sezione inglese può soffrire di qualche ritardo nell'aggiornamento.

Abbiamo accennato ad un sito non soltanto in inglese, e dunque vale la pena citare anche Amiga Power (http://www.quartz.fr/amigapower/), sito d'oltralpe che, pur non offrendo servizi particolari, dispone di una sezione notizie abbastanza aggiornata e può quindi risultare interessante per chi magari a scuola ha avuto la "sfortuna" di studiare solo il francese.

Tornando invece ai servizi in lingua inglese è doveroso parlare di BoingWorld (http://www.BoingWorld.com), una "web directory" che nelle intenzioni doveva riempire il vuoto lasciato da Amiga Web Directory. Purtroppo, a fronte di alcune idee interessanti (ad esempio una sezione dedicata alle "skin" per programmi come AmigaAMP) bisogna rilevare la scarsità di contenuti. Nella lista dei rivenditori, ad esempio, per l'Italia è presente solo una ditta. Stesso discorso per l'hardware, diviso in un paio di categorie appena e con pochissimi siti citati. Le cose vanno meglio per quanto riguarda la sezione dedicata alle notizie, i cui punti di forza sono il continuo aggiornamento e l'apertura alle notizie parallele dal mondo dell'informatica, con un occhio di riguardo verso Linux.

Ultimo sito citato nella nostra breve escursione, ma non per questo meno valido, è Amiga.org (http://www.amiga.org), un servizio recentemente ristrutturato che combina i pregi di AMIGART ad un'ottima navigabilità, con pagine godibili ma leggere. Sebbene il sito offra anche FAQ, sondaggi e vari contenuti editoriali, il punto focale di Amiga.org restano le notizie. La relativa sezione è costantemente aggiornata e spesso riporta anche informazioni meno tecniche che altri siti non coprono. A fare da ciliegina sulla torta sono un motore di ricerca locale, utilissimo per reperire notizie meno recenti, ed un esclusivo servizio WAP. Amiga.org è infatti uno dei pochi siti Amiga, se non l'unico, accessibile anche tramite telefonino GSM all'indirizzo http://www.amiga.org/wap/.

Appuntamento ai prossimi numeri per scoprire altri siti web dedicati al nostro sistema! ■

L'elegante colonna "notizie" di Amiga.org. Notare il tocco di classe delle piccole icone atte a distinguere i diversi temi dei comunicati proposti.

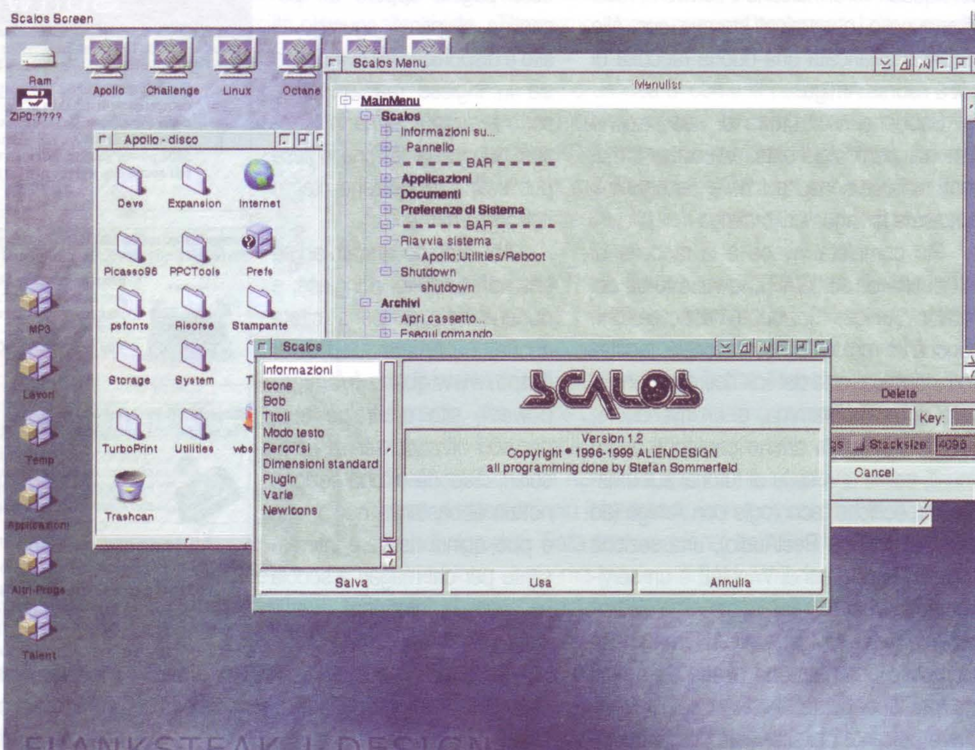
Host Contacted

di Maurizio Bonomi

Altro mese di aspettative, di annunci, di insicurezze e di certezze. Amiga, nonostante ciò, non sembra avere alcuna battuta di arresto, al massimo un sottile, lento ma inesorabile processo di "spegnimento". Il declino è, fortunatamente, lontano, ma la sofferenza comincia a farsi sentire. La linfa vitale che mantiene l'intero "organismo-amiga" è ancora una volta il software.
Questo mese "Aminet e non" ci hanno offerto alcuni aggiornamenti assieme a delle interessanti nuove entrate. Ciò che sembra veramente inarrestabile è il mercato software di questa piattaforma, condannata da oltre 7 anni a rimanere nel purgatorio, ed è proprio questo che ci permette di essere ancora qui a raccontarvi di Amiga. Ancora una volta...

Desktop alternativo

Non so se anche a voi è capitato di usare un Mac. Nonostante la sua grande stupidità, la sua totale mancanza di elasticità operativa e le sue idiosincrasie (per non parlare dei mitici messaggi d'errore), il Finder ha diversi lati attraenti. Prendiamo, per esempio, la facilità con cui il Mac associa un file ad un'applicazione. Non dobbiamo mai preoccuparci di associare per ogni tipo di file un programma in grado di aprirli. Se il programma c'è (ovvero è installato sul nostro computer) i relativi file che è in grado di gestire sanno dove si trova e sono in grado di richiamarlo automaticamente. Un doppio clic su un JPEG e Photoshop (o chi per esso) si apre "magicamente". Non parliamo poi del drag&drop. Il Mac ci permette di aprire un programma trascinandovi sopra un file. E la vista dei file per elenco... beh... è ancora una delle poche cose di cui il Finder del Mac può vantarsi. Amiga e il suo Workbench mancano di alcune funzioni che il Mac ci può insegnare ad apprezzare. Anche le ultime due incarnazioni (il 3.5 e il 3.9), nonostante alcune interessanti aggiunte, mancano ancora un po' di facilitazioni. Ecco che c'è qualcuno (o meglio qualcosa) che ci può venire in aiuto: Scalos.



Scalos in azione.

Scalos è un desktop alternativo, ricco di nuove funzioni, veloce ed elegante ed è anche sempre più compatibile con gli ultimi due OS. Lo sforzo della Satanic Dreams (la software house che ne cura lo sviluppo) è quello di rendere Scalos la vera alternativa al Workbench. Per ora, ciò che nessun desktop alternativo è, a mio avviso, riuscito ad eguagliare è la stabilità. Workbench è solido come una roccia, specialmente la versione inclusa nell'OS 3.9.

E Scalos? Sul sito della Satanic Dreams (www.scalos.net) sono spuntati diversi aggiornamenti che rendono Scalos compatibile anche in presenza dei nuovi OS. Come ben sapete a partire dall'OS 3.5 il sistema di gestione delle icone è cambiato. Scalos ha dovuto subire una serie di trasformazioni proprio per adeguarsi a questo nuovo sistema. Gli aggiornamenti presenti sul sito servono principalmente a correggere, fissare alcune incomprensioni tra Scalos e le icone del Workbench 44.x. Vediamo quali sono gli aggiornamenti più importanti (e recenti).

Con l'archivio "Scalos-Plugin_WB39.lha" miglioriamo l'interazione tra Scalos e il Workbench dell'OS 3.9. Questo plugin fornisce unaa funzionalità mancante in Scalos, in grado di abilitare l'uso di strumenti OS3.5+. Inoltre le funzioni mancanti della workbench.library v44 vengono emulate da Scalos internamente. Il plugin aggiunge inoltre l'indicatore dei dischi dell'OS3.5 sul

bordo sinistro della finestra di root.

Con "Scalos-IconSystem.lha" viene migliorata ulteriormente la gestione delle icone (codificate sia con la nuova icon.library che con le classiche Newicon). Questo archivio contiene materiale in beta, percui si raccomanda un uso oculato e attento.

Satanic Dreams ha inoltre terminato la fase alfa della nuova versione (ora in versione beta). Cosa vi sia di aggiunto o migliorato non ci è possibile saperlo, in quanto l'archivio non contiene alcuna documentazione, immagino comunque che gli sviluppatori abbiano continuato con il miglioramento delle funzioni che interagiscono con le nuove versioni dell'OS e che stiano riscrivendo alcune parti di codice in modo da rendere Scalos sempre più veloce.

La prova da me condotta su questi nuovi aggiornamenti ha evidenziato alcuni problemi, dovuti allo stadio di beta. Scalos si inchioda ogni tanto senza ragione (apparente) alcuna.

La velocità è sicuramente migliorata, mentre la gestione delle icone è perfettamente funzionante. Mancano le capacità di scripting del Workbench (ovvero la possibilità di lanciare script DOS e ARexx direttamente da icona), la porta ARexx (o perlomeno un porta ARexx che emuli quella del Workbench) e alcune facilitazioni per i tool inseriti in WBStartup. La combinazione migliore (a livello di stabilità) l'ho trovata usando il nuovo Icon-System assieme allo Scalos vecchio (la versione 1.2b, quella ufficiale). L'unica nota che, per ora, mi riportato tra le braccia di "zio Workbench" è l'uso spropositato di memoria RAM. La differenza tra Scalos e il mio WB è di ben 4,5 Mbyte!

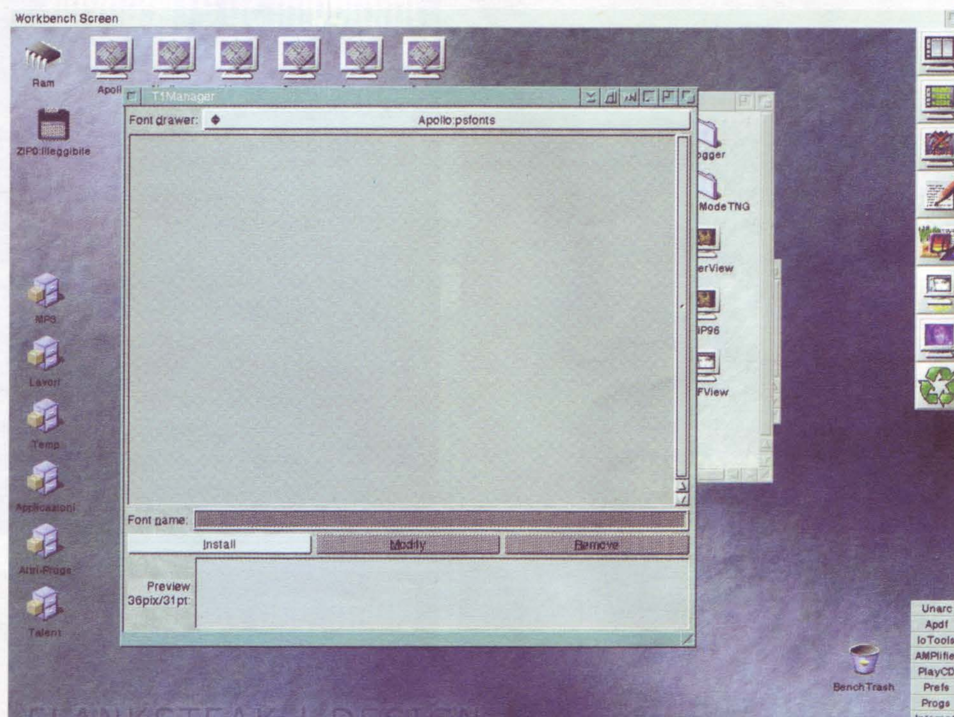
Font Postscript e dintorni

Type1manager permette l'uso di font PostScript Type1 con qualsiasi programma Amiga attraverso il meccanismo della bullet.library. Viene distribuito con un manager di font e il codice sorgente. Richiede MUI 3.1 e Kickstart 3.0.

Questo tool fu interamente scritto da Amish S. Dave e sviluppato da Jamie Keir. Il nuovo autore (cha si è preso cura di continuarne lo sviluppo) ha fissato un paio di bachi e aggiunto le seguenti caratteristiche:

- ✓ Lettura dei file .pfa (codifica ASCII);
- ✓ Supporto per font a larghezza fissa, OT_WidthList, OT_SpaceWidth, OT_YSizeFactor e alcune altre label;
- ✓ Il set di caratteri è ora selezionabile. Aggiunto ISO 8859-1 fino a -15, WinLatin1+2, WinCyrillic, KOI8-R e altri;
- ✓ Cambiata la gamma permessa dei codici di carattere da 32-255 a 1-65533, aggiunto Unicode come set di caratteri di default (se nessuna codifica interna è disponibile);
- ✓ Supporto per il text e il kerning design in presenza di file .AFM;
- ✓ Il manager dei font ora può rinominare e modificare font, creare e cancellare font bitmap, mostrare un esempio del font selezionato (includendo tutto il set di caratteri anche con l'Unicode selezionato) in una finestra ridimensionabile, eccetera;
- ✓ Manager dei font localizzato, per ora solo in inglese e tedesco;
- ✓ Installer script.

La potenza e la solidità di questo strumento di gestione dei font sono grandi, quanto è grande la sua utilità. Con T1Manager possiamo aggiungere una vasta biblioteca di font nel formato più diffuso nel mondo dei personal computer. Questo significa che possiamo fare anche a meno dei vecchi e lentissimi Agfa Compugraphics e che finalmente il nostro Amiga può avvalersi di font più standard e sicuramente più "esportabili". Il programma in se stesso è facilissimo da usare. L'importante è, come in tutte le cose, mantenere un certo ordine nella disposizione dei font, per evitare sia pericolose sovrapposizioni (non teniamo un Times in formato Agfa assieme ad uno in formato Type1), sia per ottimizzare e velocizzare la risposta dell'intero sistema.



T1Manager: l'interfaccia del manager.

Conclusione

Come vedete questa volta ho preferito analizzare singolarmente i due prodotti che mi ero prefissato. D'altronde sia Scalos che Type1Manager meritavano sicuramente molto spazio.

E ora voltiamo pagina, perché ci aspetta una puntata davvero ricca del Talent Scout. Vi invito a partecipare numerosi al concorso perché sento che siamo vicini, se non vicinissimi ad assegnare l'agognato premio. Forza, al lavoro, dunque!

Talent Scout

Valanga di arrivi e qualche riconferma. Finalmente qualcuno si avvicina al fatidico premio. Forza, ci siete molto vicini.

di Maurizio Bonomi

Punti 2



Sempre 3D: che passione!

Lasciamo la parola all'autore: "Salve, sono Andrea Ghilardotti e vi mando altri miei lavori per la rubrica Talent Scout. Realizzati sempre con il mio Amiga 4000/040 ed Imagine, MainActor Broadcast, PPaint".

Dal punto di vista puramente tecnico le immagini di Andrea sono abbastanza buone, anche se tendono ad essere un po' troppo "caotiche". A mio avviso la composizione e la scelta dell'inquadratura richiedono un ulteriore approfondimento. Anche nella scelta dei colori consiglierei all'autore di estendere la ricerca (accostamenti e tonalità). Voto: 2 punti.

Punti 2

Immagini 3D e creatività

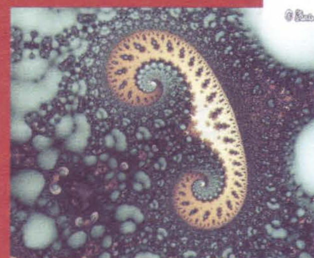


Ci scrive Andrea Allevi: "Carissimi amici di EAL che allietate me e il mio Amiga, sono lieto di sottoporre alla vostra oculata attenzione alcuni miei lavori. Da anni utilizzo Amiga e non solo, purtroppo, e penso che questo computer sia l'apoteosi della creatività e della libertà di immaginazione. Grazie alla sua libertà informatica, si possono sperimentare infinite soluzioni per un singolo problema. Ovvero non si è legati alle solite 3 opzioni di Photoshop. Comunque, nonostante i problemi dovuti alla vecchiaia del nostro hardware, il meccanismo Amiga funziona ancora e, molte volte, risulta essere all'avanguardia rispetto ad altri sistemi ben più blasonati del nostro." Senza dubbio!

Andrea ci ha inviato tre immagini, tutte di buona qualità, sia dal punto di vista della composizione che della scelta cromatica. Qualche piccola ingenuità nella modellazione. Voto: 2 punti.

Punti 4

Elena: una vera sorpresa



Un ritorno molto gradito (è stata una delle prime a partecipare al Talent Scout): Elena. Ecco la sua lettera: "Cari amici di AmigaLife, visto che avete apprezzato la mia immagine ironica della volta scorsa, sono lieta di proporvi altro materiale, questa volta un po' più "serio", tratto dalla mia recente produzione matematico-artistica. Nel valutare le opere vi invito a tenere conto, oltre del fattore estetico, anche dell'enorme impegno e lavorazione che vi stanno dietro: non si tratta, come qualche inesperto potrebbe credere, di immagini create con il primo programmino di frattali (vi sfido a trovarne uno simile, almeno sull'Amiga...) ma di lavori realizzati grazie a mie personali formule e metodi di rendering, per quanto ne so, inediti. Il programma, scritto da me, che uso per esplorare questo universo matematico purtroppo non è ancora pubblicabile poiché in fase pre-pre-pre-beta (o addirittura alpha ;) In futuro, forse... Vi ringrazio per l'attenzione e vi saluto con grande stima ed affetto." I commenti sono pochi ma precisi: complimenti, Elena! Bellissime immagini, bellissimi colori, bellissime composizioni. Inoltre complimenti per il programma. Facci sapere se vuoi renderlo "pubblico". Saremo lieti di provarlo anche noi! Voto: 4 punti.



Punti 2

I fumetti con Amiga

Ecco la lettera di Giuseppe Stella: "Vi mando un po' di immagini e fumetti realizzati col Personal Paint, il DCTV Paint e l'Amiga. Si tratta di immagini semplici ma spero simpatiche. Saluti e complimenti a tutta la redazione." Disegnare fumetti con Amiga può essere un'esperienza interessante. Dal canto mio mi sento di consigliare a Giuseppe l'acquisto di una penna ottica (come per esempio la Wacom Intuos) per eliminare il segno un po' "da mouse". Anche i testi scritti "vettorialmente" non sono molto eleganti. Per il resto ho trovato i fumetti simpatici e originali.

Punti 2

Backupper: copie di sicurezza

"Sono ancora Pagani Tiziano, e colgo l'occasione per ringraziarvi di aver pubblicato il mio modesto lavoro di backupper nel numero di novembre 2000. Nel frattempo ho potuto rinvenire nel backupper delle serie anomalie sullo splat, che ora dovrebbero essere davvero a posto. In più ho aggiunto un programma scritto in assembler all'oggetto che permette di navigare negli archivi Amiga (tutti o quasi). Spero di fare ancora cosa gradita con questo nuovo invio."

Backupper è un tool abbastanza utile, ma possiede ancora un'interfaccia un po' ostica che può risultare poco gradita a chi preferisce le icone, il mouse e i pulsanti alle fredde linee di comando. Documentazione un po' difficile da consultare. Ottima prova di programmazione ARexx. Voto: 2 punti.

Punti 1

Un rikatto

Ecco l'email mandatami dagli autori: "Siamo Ikir e Mouse, Rikatto team. L'immagine di Notizie Amiga era in concorso come miglior banner (ikir), poi c'è un logo (Rikatto ufficiale), e una pubblicità stile Apple...". Poche parole, pochi lavori. Questo a causa di qualche problema nella gestione della casella email. Le tre immagini pervenutemi non sono eccezionali. Il logo Notizie Amiga l'ho trovato un po' banalotto. La pubblicità "stile Apple" ha un'idea di fondo molto carina, ma la realizzazione è un po' troppo "scarna" e dal segno leggermente "infantile". Il logo Rikatto l'ho trovato molto più interessante del resto. Ma non mi accontento. Vi assegno un punteggio "simbolico" in attesa di altri vostri lavori. Voto: 1 punto.

Punti 2



Fantasia

Così Giovanni Rettani descrive la sua immagine: "E' stata realizzata con Cinema4D e con il mio fido Amiga 1200 con scheda Blizzard PPC. Sono anche felicemente in possesso del nuovo OS 3.9 che mi ha consentito l'uso di un HD da 10 GB che prima non potevo usare, più altre belle cosette tipo lo stack TCP/IP e altro. Spero si arrivi allo sviluppo della prossima versione. Aiutiamo Amiga, aiuteremo noi stessi. Grazie per aver accolto la richiesta di inserire un corso di C specifico per il nostro Amiga. Saluti e complimenti.". L'immagine acclusa è carina. Gli aspetti positivi riguardano la modellazione e l'inquadratura, mentre i negativi riguardano la "staticità" e la scelta dei colori. Forse con qualche effetto di sfocatura (anche in post processing) si poteva togliere la mancanza di "profondità" che caratterizza un po' l'immagine. Voto: 2 punti.

3

Voglia di mattoni

Mattonite è il classico giochino per chi ama "distruggere" i muri! Con una pallina e un "aggeggio" rettangolare facciamo rimbalzare la prima in modo che vada a sbattere sui mattoni e li faccia "scomparire". Beh, credo che non ci sia più bisogno di continuare, visto che chiunque, almeno una volta, ci ha giocato. Mattonite è una versione "nostrana" di Stefano Regattin. Purtroppo per far funzionare Mattonite ho dovuto compiere i soliti salti mortali. Disabilitare startup-sequence, spegnere le cache del processore e caricare il WB senza alcun orpello dell'OS 3.9. In questo modo sono riuscito a lanciare Mattonite senza avere (come nei primi tentativi) né guru carpiate né strani e vistosi rallentamenti. La colpa non è né del gioco né del suo autore, ma è solo ed esclusivamente del linguaggio scelto dall'autore, Amos, che, come sempre, scava ilegalmente nei nostri sistemi cercando di aggirare la maggior parte se non tutte le direttive imposte dai nostri sistemi operativi.

Nonostante ciò ho apprezzato lo sforzo ideativo e "informatico" di Stefano che, sono sicuro, ce l'ha messa tutta. Ho trovato anche molto interessante la possibilità di editare le schermate di gioco. L'unica nota negativa è la totale mancanza di un readme o di una seppur scarna documentazione. Sono sicuro che un gioco del genere è conosciuto almeno dal 98/99% della popolazione informatica mondiale, ma perché dimenticarsi categoricamente di quel misero 1%. Anche loro hanno diritto di sapere come si gioca. Tra le altre cose la documentazione diventa necessaria quando si vuole usare l'editor. Percui, Stefano, fai ancora un piccolo sforzo. Voto: 3 punti.

REGOLAMENTO

Il Talent Scout di Amiga Life funziona in modo molto semplice. Tutte le vostre opere che riceveremo, siano esse programmi, immagini, moduli musicali o articoli, riceveranno un punteggio da 0 a 5. Una classifica sarà sempre presente in questa colonna, e riporterà mese per mese la situazione aggiornata. Ogni mese ci sarà in palio un premio, offerto da un distributore Amiga. A tale premio è associato un punteggio: sono i punti chè bisogna ottenere per aggiudicarsi il premio stesso. Il primo che totalizza il numero di punti necessario si aggiudica il premio in palio, i punti usati gli vengono sottratti (il secondo classificato in quel momento passa così al comando) e un nuovo premio viene messo in palio. Semplice, vero?

La classifica

Elena	7
Andrea Ghilardotti	6
Bulgan e Alessandro Lumini	4
Gabriele Vaccaro	4
Andrea Cometa	3
Alessandro Bacchia	3
Gianpiero Bassanetti	3
Pier Fabrizio Inardi	3
Andrea Allevi	3
Stefano Regattin	3
Stefano	2
Giuseppe Stella	2
Tiziano Pagani	2
Giovanni Rettani	2
C-Team	1
Rikatto Team	1

Il premio in palio





Prodotto
ArtEffect 3.0
Messo in Palio da
VirtualWorks
Si vince a
10 punti

amighisti

di Paolo Pettinato

Fabio sanna

Suona, canta, colleziona CD musicali e apprezza Lucio Battisti, a cui ha pure dedicato un sito web, tra i più importanti in Italia. Insegna, si diletta con la grafica, e concede le interviste solo dopo aver fatto una testa così su una certa Nora Orlandi dei 4+4. Ovviamente usa Amiga...

D: Chi è Fabio Sanna?

R: Sono nato il 21/4/1965 a Roma (giorno della ricorrenza della sua fondazione), ho un figlio di quasi 12 anni ed una splendida compagna di vita chiamata Tanija (italiana). Sono tifoso della Roma.

D: Brutta razza :) Ricordo di te una storia su delle tastiere.

R: Una volta andai in un negozio di computer e il proprietario mi disse che aveva un sacco di tastiere per 2000 e 4000 NUOVE DI PACCA e me le avrebbe vendute tutte per 30.000 (ho dovuto discutere sul prezzo e chi conosce Emilio, sa che è piu "tosto" di un venditore di cammelli). Le ho rivendute (non più di 3 a persona e con tanto di prove per le altre 2 persone) a 30.000 lire + spese postali + 1.000 lire per le spese di imballo, niente praticamente! Come un fessacchione, non ne ho tenuto nessuna di riserva per me. Non me la sono sentita si specularci su, so cosa vuol dire pagare caro l'hardware: ho comprato la Delfina 1200 in un negozio italiano, non ha mai funzionato, il negozio se n'è lavato le mani ed ora è in riparazione dall'agosto 2000 alla PetSoff in Finlandia. La storia spiacevole è che non rispondono alle mie email... 480.000 BUTTATE!

D: Consoliamoci con un bel CD di Battisti, artista a cui hai dedicato uno dei più importanti siti web italiani (http://www.luciong.cjb.net, citato anche da importanti testate e dalla RAI).

R: C-O-M-P-L-E-T-A-M-E-N-T-E realizzato con Amiga, dalla grafica (2D, 3D), alla impostazione HTML, animazioni e tutto il resto.

D: Sei orgoglioso di Amiga, eh? Come l'hai conosciuta (ovviamente non in senso biblico)?

R: Me ne parlò un amico americano e feci carte false (nel vero senso della parola), per averlo, lo comprammo in 2 (o 3 chi se lo ricorda?), lo pagammo uno sproposito (3.800.000 circa, questo me lo ricordo). Era un Amiga 1000 che solo a guardarlo si piantava che era una bellezza, ma solo quella tastiera a scomparsa mi faceva morire, che classe per quei tempi!

D: Bravo. Hai fatto altro nel mondo Amiga?

R: Nel mondo Amiga, cerco di dare il mio piccolo contributo, partecipando a tante manifestazioni come Pianeta Amiga, IPISA, pizzate, ICOA, incontri in case private (al 90% la mia, perché ho una compagna, Tanija, che cucina in maniera divina e prepara delle crepes alla Nutella SPETTACOLARI, notissime agli amighisti romani e non), e quant'altro. Il mondo Amiga che vivo di più è #Amigalta: sono un utente della seconda generazione, cioé uno di quelli arrivati in canale subito dopo Jekil, PJ e molti altri. Ricordo che creai la prima galleria degli utenti #Amigalta su una delle mie pagine (chi ricorda la galleria? Era quella con la mappa dell'Italia, divisa per regioni; idea che ho ripreso e sviluppato sulla pagina di LucioNG). Quanti nickname e nomi ho nel cuore, quante nottate passate assieme, litigate, file. Ma come si fa ad andare via da Amigalta? Per me sarebbe come fuggire di casa, non ci riuscirei! :)

D: Lucio Battisti e Amiga... hanno qualcosa in comune?

R: Beh, forse sì! Ho cominciato assieme ad Amiga e con lei ho vissuto il momento di massima gloria, ora mi piace considerarlo un computer di nicchia per veri esperti (e pazienti). Ormai, ho smesso di contare quanti mi hanno chiesto perché uso ancora Amiga, la risposta è sempre la stessa: "ma l'hai provato per bene e sino in fondo?".

Lo stesso si può dire di Battisti, sono nato nello stesso anno in cui ha cominciato la collaborazione con Mogol, ricordo i momenti di massimo successo (anche perché ho fratelli 50enni che compravano tutti i dischi). Anche dopo, nel suo periodo con Panella, dove molti non capivano i testi, ho continuato a seguirlo ed anche lì la stessa domanda: "ma come fa a piacerti l'ultimo Battisti, con quei testi?" e la solita risposta: "Ma l'hai sentito bene a fondo?".

D: Amiga Inc, annunci, nuovi Amiga. Opinioni?

R: Sono conosciuto come uno degli oltranzisti della causa Amiga Classic (in casa mia un PC? MAI!! :)), ho fatto da cavia con l'A1000, con le PowerUp e con tante altre novità, ora è tempo di sedermi e guardare bene, prima di svoltare l'angolo; 15 anni sono tanti ed io comincio ad invecchiare! :)

D: Beh, parliamo dei giovani, allora. Tuo figlio..

R: Usa Amiga praticamente da sempre: a 5 anni caricava i degrader per giocare ai vecchi giochi sul 1200. Ora si diverte con i programmi di grafica, naviga, chatta (ogni tanto), ed usa Pagestream e/o Wordworth per fare le sue ricerche.

È più fortunato di noi: lui il computer lo usa, non lo idealizza! Passa indifferentemente al Mac o al N64 senza problemi o tragedie; siamo noi i fanatici! :)

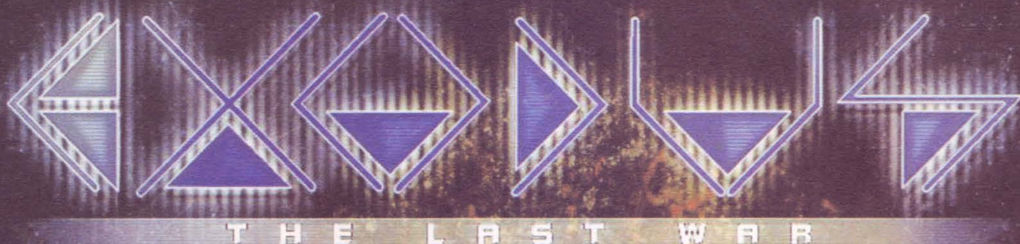
D: Per conoscerti meglio: Tua madre cosa dice di te? Specialmente con quei capelli...

R: Ah Paole', a quasi 36 anni che vuoi che mi dica la Mamma? Non mi diceva nulla a 16 anni (ho avuto una madre moderna e comprensiva), vuoi che lo faccia ora? :)

D: Fregato in pieno. Speriamo non lo legga Franza, altrimenti alla prossima intervista che gli chiedo? ■

Pianino pianino stanno uscendo tutti. I grandi titoli che da mesi stavamo attendendo stanno raggiungendo, a dire il vero un po' con il contagocce, la mia famelica scrivania, questo mese è il turno di...

di Nicola Morocutti



Exodus: The Last War

La Polonia, si sa, è da anni una terra ricca di interessanti iniziative dedicate alla nostra piattaforma. Si potrebbero citare moltissimi notevoli giochi o programmi arrivati da quelle terre. Basta ricordare il solo lavoro svolto negli ultimi anni dall'infaticabile Elbox per capire quanto la comunità Amiga debba, in termini anche di sviluppo tecnologico, alla Polonia.

Questa volta ci troviamo davanti ad un titolo originale pubblicato esclusivamente su Amiga, cosa decisamente rara negli ultimi tempi, dove viene preferita la conversione di grandi titoli originariamente disponibili per PC invece di imbarcarsi nella rischiosa e costosa opera di creazione di un gioco. Questo difficile e rischioso incarico non ha spaventato i ragazzi della Sland Media, che hanno affrontato la sfida con grandissima professionalità.

Il gioco si presenta subito molto bene, la bella scatola di cartone, molto colorata ed elegante, contiene un CD stampato e serigrafato con l'immagine di copertina, un ampio manualetto di ben 32 pagine in inglese e polacco che descrive dettagliatamente tutte le operazioni di installazione e di gioco ed una cartolina di registrazione. Prima di cominciare la descrizione vera e propria del gioco parliamo brevemente delle richieste di sistema per poter far girare

Sullo sfondo Il logo di Exodus, con il meteorite che minaccia il nostro pianeta.



Immagine tratta da un fotogramma di presentazione.



Altra stupenda immagine della presentazione.



Uno stupendo stage innevato fa da sfondo alle nostre battaglie.

Exodus. Il manuale dichiara come minimo indispensabile uno 030 con AGA, 16 MB di fast e OS 3.0. Dalle prove che ho effettuato per poter godare il gioco in maniera accettabile serve almeno una bella scheda grafica (il gioco supporta Cybergraphics) e un processore abbastanza pompato, visto che il metifico 040 della mia Blizzard PPC sputa sangue per muovere la grafica del gioco e, considerando che la versione nativa PPC è prevista tra qualche mese, mi sento di consigliare almeno uno 040/40 MHz (anche se l'ideale ovviamente resta un bel 060).

Adesso che sapete cosa vi serve per giocare ad Exodus possiamo andare avanti con la descrizione di quello che contiene il CD. Innanzitutto sarà necessario procedere all'installazione, che avviene tramite il solito collaudatissimo installer (lo script è presente in inglese, tedesco e polacco). L'unica scelta che ci sarà chiesta di fare, oltre a quella della directory di destinazione del gioco, è sulla modalità, full o minimal, in cui poi girerà il gioco. La scelta tra l'una o l'altra modalità (spiegata molto chiaramente nell'ottimo manualetto incluso) dipende alla memoria ram disponibile, se siete a pelo con le richieste del gioco (quindi appena 16 mega) dovrete scegliere la modalità minimal, che copia una versione ridotta delle animazioni, mentre se il vostro sistema dispone di un più ampio quantitativo di memoria potete tranquillamente installare la versione full (in questo caso sono consigliati almeno 32 MB).



Gli scenari sono molto vari, ecco ad esempio un bel vulcano...

Dopo questa brevissima procedura di installazione (richiede veramente pochi minuti per il completamento), saremo pronti a gustarci il gioco, non prima però di aver settato alcune ulteriori opzioni nel comodo programmino di setup che troveremo nella directory del gioco. I parametri da configurare sono relativi al device del CD per l'ascolto delle tracce audio, alla lingua del gioco (inglese, tedesco o polacco), al modo video dello schermo, alla possibilità di disattivare le animazioni introduttive, all'accesso diretto alla memoria video da parte di Cybergfx - che velocizza (solo sotto scheda grafica) il refresh video di almeno il 25% (o almeno così dichiara il manuale) - ed alla priorità del task relativo al gioco. Ulteriori opzioni riguardano la possibilità di utilizzare un link seriale via null modem per collegare due Amiga per il gioco uno contro uno. Una volta settate tutte queste semplici opzioni possiamo partire con il gioco.

Dopo la solita marea di loghi e loghetti appare l'introduzione animata, sinceramente non posso esprimere un giudizio a riguardo visto che dopo i primi fotogrammi il video si blocca (benché l'audio prosegua correttamente). Purtroppo penso si tratti di un problema legato al mio smarcissimo lettore CD che, grazie alle sue virtù incomparabili di lentezza, riesce a bloccare quasi tutto. Purtroppo, e qui devo delle doverose scuse, non ho potuto provare il gioco su un'altra macchina per constatare se il problema si risolveva, anche se sembra una sindrome legata alla sola introduzione. Arriviamo dunque al menù principale, le opzioni disponibili riguardano la scelta della nostra fazione e il collegamento via null modem. La modalità a due giocatori, possibile via collegamento seriale, è molto carina ed aggiunge una buona variazione alla struttura normale del gioco. In questa modalità potremo essere o server o client, scegliere la modalità di gioco tra "distruggi gli edifici" e "distruggi tutto", potendo variare a piacere il livello tecnologico, per permettere una durata maggiore delle partite grazie all'ampio numero di armi disponibili. In questo caso, potremo modificare anche le dimensioni della mappa. Per il gioco normale sarà comunque sufficiente scegliere la propria razza, cosa che modificherà ovviamente lo svolgersi delle missioni con obbiettivi e miglioramenti tecnologici diversi, e premere su "go" per trovarsi direttamente al briefing e poi al gioco vero e proprio.

Non mi pare di avervi ancora detto che il gioco in questione è uno strategico in tempo reale sullo stile di Napalm o Earth 2140, quindi l'azione, vista dall'alto e comandata direttamente via mouse e tastiera, prevede il blastamento totale e definitivo di tutto quello che si muove su schermo che non sia "roba nostra" tramite le più avanzate armi. Detta così però è un po' riduttiva, visto che è comunque necessaria una certa dose di strategia per portare a termine le missioni, e anzi più avanti si va più deleteria sarà la tattica dello "spacco tutto senza preoccuparmi di niente", visto che le variabili in gioco in termini di produzione, approvigionamento di materie prime e di armi e unità ci costringeranno a scervellarci un bel po' per sterminare il nemico.

Passiamo comunque oltre, andiamo ad analizzare i vari dettagli tecnici del gioco. In primo luogo, come da consuetudine, la grafica. Exodus, come gran parte dei suoi più recenti simili, presenta una stupenda grafica renrerizzata per tutto ciò che vediamo a video, si parte dalle schermate di presentazione e ovviamente dai filmati introduttivi e di intermezzo sino ad arrivare a tutti gli elementi di fondale e animati del gioco. La cura riposta è veramente notevole, i modelli tridimensionali utilizzati sono molto dettagliati e ben studiati anche nella loro forma e credibilità. Come già dicevo nella recensione di Earth 2140 non è un compito facile creare da zero una civiltà almeno nell'aspetto grafico, visto che si corre il rischio di creare qualcosa di ridicolo o poco credibile rovinando totalmente l'atmosfera di gioco. I ragazzi della Sland Media non sono caduti in questo tranello, riuscendo a creare un universo molto ben



Husaria, nuovo gioco della Sland Media.

rappresentato e credibile sotto tutti gli aspetti. Già che siamo in discorso grafico è giusto segnalare anche la cura nelle animazioni dei vari mezzi/edifici/soldati, che sono realistiche e ricche di fotogrammi, rendendole così molto fluide. Belle anche le esplosioni, anche se forse quelle di Earth 2140 erano più spettacolari grazie anche ad alcuni effetti luce e trasparenza in più. Unico appunto che mi sento di fare nell'area grafica è relativo alla lentezza del gioco sotto processori non molto pompati, quella che io chiamo "sindrome di Napalm" trova in Exodus un valido rappresentante, purtroppo infatti a meno di non usare risuluzioni basse il gioco su un qualcosa che sia sotto lo 040/40 MHz è troppo lento, sia nello scrolling che nei tempi di reazione, per essere giocabile. Peccato per la scelta di non pubblicare in contemporanea anche la versione PPC che avrebbe risolto il problema, anzi pare che arriverà tra qualche mese se ci sarà da parte degli acquirenti sufficiente interesse verso il gioco. Mah, speriamo di vederla presto, per com'è ora il gioco è da considerarsi destinato praticamente a tutti coloro che hanno la fortuna di possedere un 68k abbastanza pompato ed una scheda video.

Passiamo a parlare un po' del sonoro. Da questo punto di vista devo dire di essere stato pienamente soddisfatto del lavoro di questi baldi polacchi. Oltre alla solita serie di frasi digitalizzate che fanno da contorno ai nostri comandi e ai vari accadimenti del gioco, vanno doverosamente segnalate le stupende tracce audio, che contribuiscono a creare una bellissima atmosfera nel gioco oltre ad essere, almeno a mio modestissimo avviso, anche musicalmente molto belle. Il lato sonoro quindi lo possiamo archiviare a punteggio pieno visto che non ho da segnalare nessuna imperfezione o carenza di sorta, anzi!

Concludiamo l'analisi del gioco parlando di due aspetti fondamentali quali la giocabilità e la longevità. Exodus è decisamente molto giocabile, la struttura super collaudata e l'insieme ben organizzato di controlli via mouse e tastiera rende il gioco immediatamente giocabile e facilmente godibile senza dover perdere tempo ad imparare complicati comandi o combinazioni di tasti. Purtroppo però questo buon lavoro è in parte minato, su processori meno potenti, dalla lentezza generale con cui il gioco reagisce ai nostri comandi. Questo ovviamente mina le basi della giocabilità che, tanto per rifarmi brevemente al discorso fatto sopra, scende a livelli molto bassi su processori sotto lo 040/40. Questo è un vero peccato, considerando anche il fatto che la longevità sarebbe molto elevata viste le 20 missioni disponibili, la possibilità di gioco via null modem e la calibratura della difficoltà molto ben eseguita in maniera da introdurci delicatamente ai vari aspetti di gioco.

In definitiva, giusto per tirare le fila del discorso fatto sino ad ora, Exodus è un gioco veramente notevole e realizzato molto professionalmente: se possedete un 68k di fascia medio alta acquistatelo senza alcuna riserva, il gioco vi riserverà notevoli soddisfazioni. Altrimenti, se avete un processore più lento, o vi adattate al gioco in bassa risoluzione oppure guardate altrove.

Come ultimo doveroso accenno vorrei brevemente confrontare Exodus ed Earth 2140. I due giochi, qualitativamente parlando sono decisamente validi, tra i due è veramente difficile trovare il migliore. L'unico elemento, a mio giudizio decisivo, a favore di Earth è il supporto per il PPC, che lo rende molto veloce e decisamente più godibile di Exodus. Se invece siete ancora fermi al 68k i due giochi si equivalgono anche in termini di prestazioni: scegliere l'uno o l'altro (o preferibilmente tutti e due) è irrilevante, visto che si tratta di due ottimi prodotti. Speriamo che la versione PPC di Exodus esca veramente ed in tempi brevi.

Conclusioni

In questo ormai consueto spazio finale dedicato alle novità ed agli arrivi previsti a brevissimo termine va doverosamente segnalato Payback, il bellissimo clone di Grand Theft Auto di cui si è potuto anche vedere un notevole demo in questi giorni, che sarà sicuramente recensito il prossimo mese (incrociamo comunque le dita, visto che non si sa mai) e Land of Genesis, un interessante platform che ricorda almeno come struttura il mitico Turrican 2, prodotto oltretutto da un italianissimo team e pubblicato dalla Crystal Software, e che sarà probabilmente anche lui nel menù del nostro prossimo e succulento appuntamento tra meno di trenta giorni. Va segnalato anche Husaria, un nuovo interessantissimo prodotto della Sland Media che dovrebbe arrivare a brevissimo termine in versione 68k e PPC: dal poco che ho capito nel comunicato stampa in polacco dovrebbe trattarsi di un RPG in isometrico. La grafica, renderizzata, è veramente mozzafiato, speriamo lo sia anche il gioco finito. Ultima nota per Shogo, la Hyperion ci ha informato che il gioco è nella sua fase finale di test e sarà pronto a breve scadenza, speriamo di vedere prestissimo anche questo gioco. Con questo è tutto, ci si rilegge tra trenta giorni (o giù di lì, non siate troppo pignoli)...



Una primissima immagine di Husaria.

l'Angolo dell'Emulazione

di Francesco Celli e Gabriele Favrin



Il primo modello del MegaDrive/Genesis in un contesto un po'...bucolico.

Nel lontano 1988, per interrompere il dominio incontrastato del NES nel mercato delle console, Sega decise di lanciare una macchina da gioco che presentasse funzionalità innovative, il MegaDrive (commercializzato come Genesis negli States), anticipando di fatto -e con grande riscontro di pubblico- l'antagonista Nintendo, ancora alle prese con quel "Super Famicom" (SNES per noi europei) che uscirà solo tre anni dopo.

Già i primi giochi proposti, fedeli trasposizioni di coin op Sega (Super Thunderblade, Altered Beast e Space Harrier 2), misero alla luce le reali potenzialità e le aspirazioni della nuova console: tentare di spodestare sistemi a 16 Bit ben affermati (Amiga e Atari ST) dalla loro consolidata leadership ludica. La console guadagnò così, in breve tempo, la considerazione di note software house del momento (Virgin, Electronic Arts e Akklaim).

Tra i quasi mille giochi usciti come non ricordare la trilogia fantasy di Golden Axe, la saga del cavaliere errante Arthur in Ghost 'n' Goblins e Ghouls 'n' Ghosts, le serie sportive targate Electronic Arts o le rivisitazioni videoludiche di fumetti-cartoon mai arrivate ufficialmente in occidente (Mazinga e Gundam su tutti). Giochi meno "casti", come le scene truculente non censurate di Mortal Kombat, hanno poi rappresentato un discreto vantaggio, sul concorrente Nintendo, per attrarre giocatori di diverse fasce d'età. Il titolo più famoso rimane comunque il "riccio" Sonic, poi divenuto inamovibile testimonial della casa nipponica.

Di tutto riguardo le specifiche tecniche: un Motorola 68000 (lo stesso dei nostri Amiga 500) come CPU, un chip audio Yamaha, una palette di 512 colori (64 visualizzabili contemporaneamente) e una risoluzione video di 320x224. Pur non offrendo particolari modalità hardware, come il mode 7 del Super NES, la console Sega poteva vantare un processore più veloce e periferiche di vario genere che, come nel caso del lettore CD MegaCD, incrementavano le prestazioni della console con hardware aggiuntivo.



Il riccio Sonic impegnato in frenetiche e funamboliche corse nel terzo episodio della serie.

Come fare, quindi, a rivivere i fasti di questo "glorioso" sistema sui nostri Amiga? Nonostante i proclami di qualche mese fa (si veda EAL 109), l'unico emulatore nativo, Meegadrive, che avrebbe dovuto funzionare egregiamente anche su Amiga di fascia bassa, non emulando la CPU (e ricalcando la stessa tecnica di ShapeShifter), sembra essersi smarrito lungo la strada. Due al momento le vie percorribili per fruire dei titoli per il 16Bit Sega sulla nostra piattaforma: AmiGenerator e il multiemulatore MESS, entrambi open-source.

Il primo, portato dal solito Mathias "AmiDog" Roslund, richiede una scheda PowerPC con WarpOS 4 installato e almeno 16Mb di RAM. Consigliata caldamente, per godere a pieno dei giochi, la presenza di un joypad per CD32. Benché sia possibile eseguire il programma solo da shell (indicando i parametri supportati, pochi ma essenziali), è presente su Aminet un front-end, Nostalgia, che facilita impostazioni e manutenzione delle ROM.

Velocità e compatibilità, anche se limitata a pochi titoli emulati in modo soddisfacente, si attestano su buoni livelli.

Una menzione a parte merita MESS. Portato su Amiga da più programmatori, annovera tra la decine di macchine emulate (sconosciute e non) proprio il Megadrive. Se la versione PC è stata via via perfezionata col tempo e si basa sugli ultimi rilasci di MAME, per quanto concerne i "core" di emulazione, la controparte ufficiale Amiga, realizzata da Mats Eirik Hansen, è un vecchio port delle primissime versioni. Quindi, meglio soprassedere.

Qualche passo in avanti, in questo senso, è stato fatto con la recente versione targata AmiDog, allineata alla 0.37b2 del sorgente Linux.

EmuNews

Novità del mese: oltre ad un aggiornamento minore di AspEmu (emulatore Spectrum) e al protrarsi della telenovela IFusion (fermato stavolta da un presunto problema di WarpOS nella gestione delle BlizzardPPC), merita attenzione l'uscita del port MorphOS dell'emulatore PC Bochs. Tale programma, che appoggiandosi a MorphOS garantisce un migliore sfruttamento del PPC rispetto ai kernel misti come WarPOS, è particolarmente interessante per la compatibilità con numerosi sistemi operativi, come Linux x86, Win95 e WinNT4. Maggiori informazioni ed una prova su strada nei prossimi numeri.

Enigma AMIGA Life

cd Rom

a cura di Luca Danelon

I contenuti di questo mese

Il maggior tempo a disposizione per preparare il CD-ROM allegato a questo numero della rivista ci ha permesso di riunire ben 640 MB di materiale, quasi uniformemente distribuito tra il software prelevato da Aminet e i numerosi contributi agli articoli cartacei.

Le novità di questo CD-ROM sono sicuramente individuabili nel Boing Bag 1 per AmigaOS 3.9, il primo aggiornamento ufficiale all'ultimo sistema operativo di casa Amiga, nella presenza della documentazione originale ed inedita dello sfortunato Pios One (progetto di Dave Haynie purtroppo naufragato) e nei numerosi dimostrativi di software videoludico.

Ricca anche la selezione di software da Aminet, che vede l'abbinamento tra nuovi programmi e aggiornamenti di software già conosciuti (tra questi, l'ottimo SuperView e i cataloghi italiani per gli ultimi software di Haage & Partner).

Non mancano infine le sezioni fisse del CD-ROM, che comprendono il software indispensabile, i programmi per la navigazione su Internet, i mirror aggiornati dei siti web di AGI, ATML e della gallery di Amigalta, la rubrica del Talent Scout (sempre più affollata!) e il materiale dalla rivista, completo di ipertesto con i riferimenti ai siti web citati.

Enigma AMIGA Life 120

CD120

CD-ROM

Pluricom

I contenuti di questo CD-ROM:

- AmigaOS 3.9 Boing Bag 1
- Payback, Aqua e Dynamite demo
- Documenti Pios One
- Le novità di Aminet
- Talent Scout
- Tutto il software citato nella rivista

Informazioni

Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista.



Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.

Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: amigalife.cd@pluricom.it.

Per inviare i propri contributi al CD-ROM, o per inoltrare materiale al vaglio della rubrica "Talent Scout", utilizzate l'indirizzo:

amigalife.cd@pluricom.it



Cassetto Indispensabili

Tale cassetto contiene il software ritenuto "indispensabile" per personalizzare al meglio il proprio Workbench: i programmi sono ordinatamente divisi per categorie, e sono periodicamente aggiornati alle ultime versioni. Alcuni di questi software sono stati rimpiazzati da programmi inclusi nel sistema operativo AmigaOS 3.9, ma sono presenti su CD-ROM per coloro che ancora non hanno compiuto l'aggiornamento a tale versione del SO.

Cassetto Kit Internet

Come reperire velocemente tutto il software necessario per navigare ed esplorare Internet? Visitando questo cassetto! In tale directory sono infatti presenti le ultime versioni dei migliori software per la connessione, la navigazione web e l'FTP.

Cassetto Dalla Rivista

A corredo degli articoli presenti sulla rivista, il CD-ROM offre numeroso software reperito su Internet o appositamente creato dagli autori; questo evita lunghi download da Internet e permette di sperimentare subito ciò di cui si parla sulla rivista.

Cassetto Talent Scout

E' il cassetto più variopinto del CD, quello che vede i vostri contributi, analizzati anche su rivista da Maurizio Bonomi nell'omonima rubrica.

Cassetto Demo

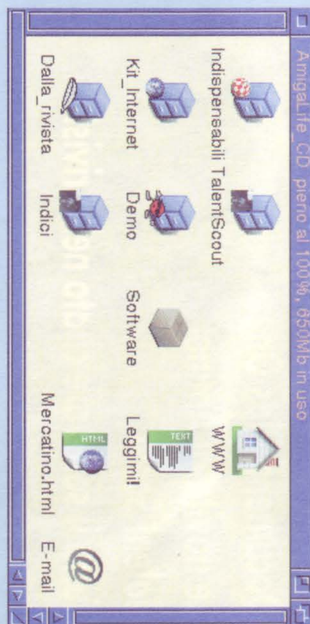
Questo cassetto contiene materiale dimostrativo di giochi o applicativi di prossima uscita.

Cassetto Indici

Questo cassetto contiene gli indici dei contenuti del CD-ROM, in duplice formato testo e ipertesto (AmigaGuide); quest'ultimo permette la navigazione tra i sottolivelli del CD, e contiene i link per visualizzare o eseguire direttamente i file selezionati.

Cassetto Software

Il "cuore" del CD-ROM, la parte che raccoglie ogni mese il software proveniente da Aminet e da Internet, con le novità e gli aggiornamenti dei programmi già conosciuti. Tutto il software è catalogato e pronto all'uso, per facilitarne la fruibilità.



I RIVENDITORI AMIGA IN ITALIA

DB Line
Indirizzo: Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Telefono: 0332 749000
Fax: 0332 749090
E-Mail: info@dbline.it
Web: http://www.dbline.it

New Video
Indirizzo: Corsoso Milano, 30
20051 Limbiate (MI)
Telefono e Fax: 02 99053711
E-Mail: new.video@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/newvideo

Euro Digital Equipment
Indirizzo: Via Dogali, 25 - 26013 Crema (CR)
Telefono: 0373 86023
Fax: 0373 86966
E-Mail: edigital@edigital.it
Web: http://www.edigital.it

NonSoloSoft
Indirizzo: Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Telefono e Fax: 011 9415237
E-Mail: nonsolosoft@diff.org
Web: http://www.diff.org/nonsolosoft

Interactive
Indirizzo: Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Telefono e Fax: 0432 575098
E-Mail: danelon@amyresource.it
Web: http://www.amyresource.it

Virtual World
Indirizzo: Via S. Liberale, 11 – 98100 Messina
Telefono e Fax: 090 5726616
E-mail: amigaint@tiscalinet.it
Web: http://members.xoom.it/amigaint

W.G. Computers
Indirizzo: Via Sanzio, 128 - 50053 Empoli (FI)
Telefono: 0571 711512
Fax: 0571 530635
E-Mail: wg@sigea.it
Web: http://www.wgcomputers.it

Computer Magic Center
Indirizzo: Via Pasubio 55/c - 40133 Bologna
Telefono e Fax: 051 313800
E-Mail: compmag@computermagic.it
Web: http://www.computermagic.it

Darkage
Indirizzo: Casella Postale 8
06039 Spoleto (PG)
Telefono: 0347 7710333
E-Mail: info@darkage.it
Web: http://www.darkage.it

ClassX Development Italia
Indirizzo: Via Francesca, 463
56030 Montecavoli (PI)
Telefono e Fax: 0587 749206
E-Mail: amigaproducts@classx.it
Web: http://www.classx.it

Robymax
Indirizzo: Via Varvariana, 14 - 00133 Roma
Telefono: 06 20427234
Fax: 06 20419910
E-Mail: mc4678@mclink.it
Web: www.robymax.it

Neverland
Indirizzo: Via Di Tullio, 13 - 70124 Bari
Telefono e Fax: 080 5429892
E-Mail: neverland@teseo.it
Web: http://www.teseo.it/neverland

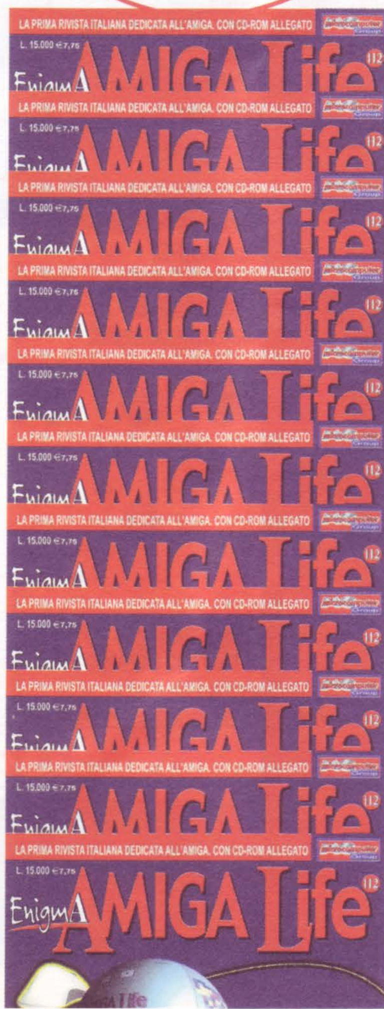
Virtual World
Indirizzo: Via S. Liberale, 11
98100 Messina
Telefono e Fax: 090 5726616
E-mail: amigaint@tiscalinet.it
Web: http://members.xoom.it/amigaint

Il Piccolo Emporio
Indirizzo: Via Roma 209/211
95030 Mascalucia (CT)
Telefono e Fax: 095 7274715
E-mail: il_piccolo@tin.it
Web: http://space.tin.it/clubnet/ycbrun

Per non perdere

abbo

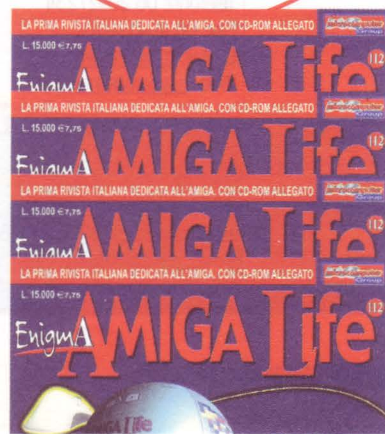
11 numeri
99.000 Lire



6 numeri
60.000 Lire



4 numeri
44.000 Lire



la tua rivista,

nati!

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI ABBONAMENTO

O Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 99.000

O Desidero abbonarmi a 6 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 60.000

O Desidero abbonarmi a 4 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 44.000

ARRETRATI

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + spese di spedizione.
Scelgo che la spedizione (in Italia) venga effettuata (barrare l'opzione desiderata):
1) mediante corriere al costo di lire 15.000 lire (per ogni richiesta fino a 5 copie)
2) mediante il servizio postale al costo di lire 5.000 (per ogni richiesta fino a 5 copie)
(P.es. 4 arretrati: con corriere (4x15.000+15.000 lire=75.000 lire; con servizio postale 4x15.000+5.000=65.000 lire)
Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 15.000 (Europa e Bacino Mediterraneo) o 25.000 (altri paesi)

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

O Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 ***fax*** 0643219301 ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it